

MARZO • N° 106

Lire 14.900

CONTIENE PC CD-ROM

THE GAMES machine

ESCLUSIVO
MONDIALI:
INCOMING
E
TIBERIUM SUN

FIGHTING FORCE

Le maniere forti della Core

BATTLEZONE

Activision, 18 anni dopo...

ULTIM@TE RACE

A metà fra The Need for Speed e Screamer Rally

DUNE 2000

In arrivo la nuova Spezia degli Westwood

ULTIMA IX • GOLGOTHA • MONTEZUMA'S RETURN

GABRIEL KNIGHT 3 • KING'S QUEST 8

Antepreme con intervista!

BLADE RUNNER

La soluzione totale!

CON TGM

GRATIS

FUTUR
SHOW

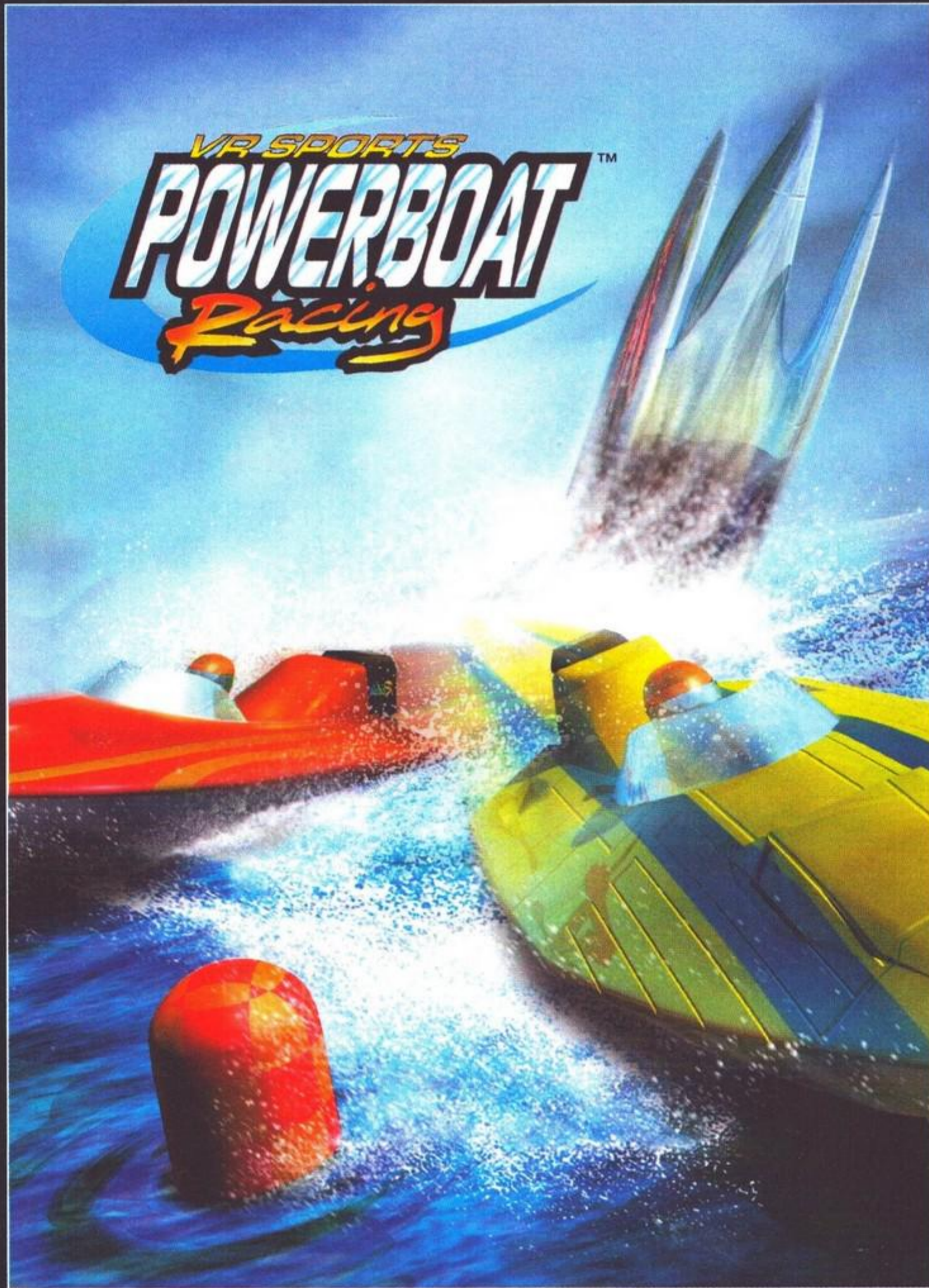
XENIA
EDIZIONI

GRANDE CONCORSO
VINCI CON



TGM

Software © 1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 (Promethean Design). All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference, Is Real and VR Sports Powerboat Racing logo are trademarks of Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 166 MHz
- 32 MB di RAM
- Windows® 95
- Scheda grafica SVGA 2 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit



Sfreccia a bordo di potentissimi motoscafi nella competizione più pazzo del mondo!

- Decine di percorsi acquatici ambientati tra canyon, castelli francesi, paludi della Florida, le distese innevate artiche o il porto di New York...
- Diversi motoscafi su cui correre ognuno con caratteristiche diverse.
- Possibilità di giocare in quattro sullo stesso PC grazie all'opzione split-screen multigiocatore.
- Due differenti classi di imbarcazioni: catamarani e monoscocca
- Grande longevità, grazie alle numerosissime variabili di gioco.
- Grafica in modalità VGA e SVGA, con supporto per schede acceleratrici 3D
- Supporto per periferiche di gioco con force-feedback.



Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36



HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Nintendo

Apple

Commodore

3DO

SONY Microsoft

NEOGEO

SEGA

ATARI

IBM



QUEEN

computer

software & games

www.queencomputer.it

...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori,
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

Oltrepassa il varco,
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162



DARK REIGN™

THE FUTURE OF WAR

"Quello che c'è è di altissima qualità, a cominciare dall'intelligenza artificiale del nemico (...)"

94%  Ottobre '97

"Si tratta di un gioco veramente ben fatto. (...) Difficile pensare di lasciarselo sfuggire".

930  Ottobre '97

" (...) Un gioco di strategia in tempo reale di grande spessore".

94%  Ottobre '97

" (...) Un buon acquisto per gli appassionati del genere strategico".

8  Novembre '97

Software&co

Via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>

**DIVER
TIMEN
TO**

Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

Roberto Ferri ferri@digibank.it

Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

Stefano Silvestri ssilvestri@digibank.it

Marco Auletta rulla@digibank.it

Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it

Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it

Mirko Marangon fgmtmb@digibank.it

Massimo Marino maxime@webzone.it

Massimo Nichini nkz@digibank.it

Massimo Svanoni xam@digibank.it

Marco Re Depolimi red@digibank.it

Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it

Alessandro La Spada alaspada@digibank.it

Davide Solbiati shazam@galactica.it

Davide Corrado konrad@digibank.it

Paolo Besser paolone@besser.it

Stefano Lisi slisi@digibank.it

Jacopo Prisco sandman@galactica.it

Stefano Gaburri sam0545@cccsun.cdc.polimi.it

Massimo Triulzi triulzi@planet.it

Andrea Fattori, Fabio Simonetti, Matteo Esposito

Roberta Zampieri

Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano

Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) - Fax (02) 87 85 67

Videotex Mailbox: 221707460

SpazioTre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano

Tel. (02) 69001255 - 69001277

Designer Bellafante Angelo

Via Pordenone, 15 - 20132 Milano

Tel. (02) 215.54.47

Fax (02) 215.56.62

L'Ormilano - Brugherio (MI)

Rotolito Lombarda S.p.A.

Cernusco sul Naviglio (MI)

ME.PE. - Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano

Solo con versamento su c/c postale nr. 19551209 intestato a

Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano

Tel. (02) 87.85.11

Arretrati, il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri

Versione su carta € 60.000

Versione con CD-ROM € 149.000

Lo so, non si fa così... Promettere grandi novità e poi ripresentarsi in edicola senza l'anticipata nuova veste grafica è stata una cosa che m'ha decisamente imbruttito nello spirito. Salvando una buona fede che spero possiate concedermi, la verità è che il nostro baldanzoso art director si è appassito per un paio di settimane (per motivi a noi ignoti) e non ha presentato il nuovo progetto in tempo utile per poter essere discusso e quindi ufficialmente approvato. Se ne riparla dunque per il mese prossimo, ma abbiate fede: vi stupiremo.

In compenso, il numero che avete fra le mani mi ha lasciato nel complesso molto soddisfatto. C'è mancata la preview di Final Fantasy VII (slittata proprio all'ultimo di un mese) ma, in compenso, possiamo contare su una serie di anticipazioni, reportage e interviste davvero fuori dall'ordinario. Al di là della seconda parte del servizio sulla Sierra curato dal sottoscritto, comprensivo di incontri con Roberta Williams per King's Quest 8 e Jane Jansen per Gabriel Knight 3, titoli del calibro di Diablo 2, Ultima IX, Tex Murphy Overseer ("seguito" di Pandora Directive), oltre agli inattesi Commandos e Plane Crazy, dominano la prima metà della rivista. Sempre in quest'ambito, Tenerone Gaburri (se mai fallisse come redattore ha un chiaro futuro in veste di consulente matrimoniale...) se n'è venuto fuori con due interminabili interviste fiume che ancora non ho capito come riesca a farsi rilasciare (mi sorge addirittura il dubbio che si inventi da solo le risposte...); se qualcuno fosse in cerca di una tesi di laurea su Golgotha o Montezuma's Return, avete appena risolto il vostro problema, con una bibliografia monografica...

Lo scoop più clamoroso, comunque, è stato un altro. Oltre a una completa preview sull'atteso Dune 2000, che vede la Westwood tornare sul pianeta di Arrakis, TGM vi propone le prime immagini ufficiali di quello che potrebbe essere davvero il gioco dell'anno: Tiberium Sun, seguito di Red Alert e terzo nato nella saga di Command & Conquer. In questi casi non si può mai esserne sicuri fino in fondo, ma è con una certa fiducia e non poca soddisfazione che asserisco come dovremo essere gli unici al mondo a mostrarvi queste commoventi immagini sul numero di marzo.

Il fronte recensioni, come da una paio di mesi a questa parte, non è dei più floridi. Alcuni titoli cui rendere merito comunque ci sono. Mi riferisco in primis al gioco copertina, Incoming, per il quale SS si è personalmente recato fin negli uffici inglesi della Rage Software, oppure al lodabile Battlezone, il picchiabile Fighting Force, il guidabile Ultim@te Race e il warhammerabile Dark Omen. Abbiamo invece rimandato al mese prossimo gli articoli su Powerboat e il nuovo Formula 1 della Psygnosis perché in attesa di versioni un po' più stabili...

Detto questo, non mi resta che augurare un grintoso "in bocca al lupo" al nostro benemerito MAO Della Calce, recentemente promosso a ruolo di caporedattore della nuova testata Xenia chiamata PC Force. Il primo numero - già in edicola - m'è molto piaciuto; qualcosa, in tutti questi anni, la dovrebbe aver imparata perfino il più inaffidabile e deambulante redattore che abbia mai svezato, speriamo in bene...

Alla prossima,

Max Reynaud

NAVIGA & GIOCA!

RICHIEDI L'INTERNET KIT  FULL 365
CON ALL'INTERNO UN FANTASTICO GIOCO!

E' UN'ESCLUSIVA
Software&co

- NAVIGAZIONE SENZA LIMITI 24 ORE AL GIORNO PER UN ANNO
- CASELLA PERSONALE DI POSTA ELETTRONICA
- SITO WEB PERSONALE DI 500 KB
- IL CD DI INTERNET CON TUTTO IL NECESSARIO PER COLLEGARSI, OLTRE 200 SOFTWARE PER INTERNET E UNA RACCOLTA DI OLTRE 1000 SITI WEB
- FLOPPY PER WINDOWS CON EXPLORER PERSONALIZZATO PER COLLEGAMENTO E NAVIGAZIONE
- INTERNET FACILE, IL MANUALETTO DI 52 PAGINE PIENO DI CONSIGLI E SUGGERIMENTI PER SFRUTTARE AL MASSIMO I MILLE VANTAGGI DI INTERNET
- IL LIBRO "INTERNET FLASH" DI APOGEO IN VERSIONE PERSONALIZZATA PER ITALIA ONLINE PER CONOSCERE TUTTI I SEGRETI DI INTERNET
- ACCESSO A 33,6 KB/S DA OLTRE 70 NODI IN TUTTA ITALIA
- HOT LINE E ASSISTENZA TECNICA

Lit. 209.000
(iva esclusa)

NB: Il gioco inserito nella confezione IOL Internet Kit Full 365 può essere suscettibile di variazioni in base alla disponibilità delle scorte. Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.



L'INTERNET KIT ITALIA ONLINE E'
DISPONIBILE PRESSO I MIGLIORI PUNTI VENDITA SOFTWARE&CO.
PER CONOSCERE IL RIVENDITORE DELLA TUA ZONA
CHIAMA IL NUMERO: 0332/861133

Software&co
Via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.dellast.it/software&co/>

CD-ROM ITALIANO
GARANTITO



INDICE

SILVER DISK	11
VOCI DI CORRIDOIO	22
PREVIEW	36
REVIEW	100
TGM HARDWARE	145
MONDO MAC	152
REPLAY	155
AMIGA NEWS	158
TALENT SCOUT	168
TIPS	174
BOVABYTE	206
CMANIA CORNER	208
MUSIC MACHINE	212
TGM MOVIE	214
TECNOTGM	218
TGM MAIL	221

PC	
ADDICTION PINBALL	136
BATTLEZONE	114
DARK OMEN	127
FIGHTING FORCE	107
INCOMING	100
LAST BRONX	124
SEGA TOURING CAR	140
SHADOWMASTER	134
ULTIMATE RACE	119

AMIGA	
GLOOM DELUXE	165
MEGABLAST	165
ONESCAPEE	160
STREET RACER	163

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.



Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.



5/5 Indica un giudizio entusiastico



4/5 Indica un giudizio molto convincente



3/5 Indica un giudizio discreto



2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente



1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle cinque voci: Presentazione, Grafica, Sonoro, Giocabilità, Longevità.



SMDFLMASKDJFL-
SAKDFLMKA-
SFLMKJDFLMKA-
SJDFLMKSJDFKA-
SJDLFKJASDLF-
SALDFKJLSAKDFJL-
MASKDJFLKJLSDFKJLMASKDJFLMASKDFLMA-
SKDFLKSJDFMKJASDMFKJSADKFJASMDLAFSD-
FLKJDFSADFKJSLDFKSLDF

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

99



Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.



PC Force

il nuovo mensile di videogiochi della

Xenia Edizioni

Soluzioni
trucchi
giochi
interviste
internet
Multiplayer
classifiche
recensioni hardware
novità

IN EDICOLA

a partire dal **25** febbraio!



Software Universe®

CONSOLES
department

**PUNTO VENDITA
BRESCIA**
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199



**PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI**
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA



**PUNTO VENDITA
CREMONA**
corso Pietro Vacchelli 33
Tel. 0372/46.34.83

**PUNTO VENDITA
MILANO**
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

**PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA**
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel. 0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



GAMES CD



442	54.900
688 Hunter Killer	94.900
Ace Ventura (Ita)	99.000
Aftermath Command & Conquer	49.900
Andretti Racing (Ita)	49.900
ATF Adv.Tac.Fighter (Ita)	49.900
Atlantis (Ita)	99.900
Beast & Bumpkins (Ita)	99.900
Blood	94.900
Broken Sword 2 (Ita)	94.900
Bug Too	89.900
Bust a Move II	49.900
Carmageddon (Ita)	89.900
Civilization II (Ita) + scenari	94.900
Constructor (Ita)	79.900
Cricket 97	118.000
Croc (Ita)	49.900
Dark Colony (Ita)	94.900
Dark Forces	49.900
Darklight (Ita)	109.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock (Ita)	49.900
Diablo	84.900
Die Hard Trilogy (Ita)	99.900
Dig (Ita)	49.900
Dominion (Ita)	94.900
Doom II	49.900
Dragon Lore II (Ita)	109.900
Duke Nukem 3D	49.900
Duke Nukem 3D Atomic Ed.	84.900

GAMES CD

Formula Uno Psyg.	49.900
Full Trottle (Ita)	124.900
Gabriel Knight II (Ita)	99.900
Galapagos (Ita)	49.900
Goblins 3 (Ita)	114.900
Grand Prix II + GP Manager II (Ita)	49.900
Grand Prix Manager	77.900
GT Racing (Ita)	94.900
iF 22 Raptor (Ita)	39.900
Inca II	79.900
Independence Day	49.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	99.900
Jack Kicklaus IV	49.900
Kick Off 98	49.900
King Quest VII (Ita)	79.900
KKND (Ita)	49.900
KKND Xtreme	94.900
La Fabbrica dei Giochi (Ita)	49.900
Last Dynasty (Ita)	99.900
LBA 2 (Ita)	94.900
Leisure Suite Larry 7 (Ita)	49.900
Little Big Adventure	49.900
Longbow II (Ita)	49.900

GAMES CD



Road Rash (Ita)	49.900
Rolland Garros	79.900
Rugby League 97	124.900
S.C.A.R.A.B. (Ita)	69.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer II	69.900
Scudetto II (Ita)	74.900
Scudetto II (Ita) Upgr.	54.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Sensible World of Soccer 2000	89.900
Shadows of the Empire (Ita)	49.900
Single Peak (Ita)	49.900
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
Super Puzzle Fighter 2	49.900
Super Street Fighter II (Ita)	39.900
System Shock	49.900
Ten Pin Alley	89.900
Tenka	79.900
Terminator Skynet	64.900
Test Drive IV (Ita)	49.900
The curse of Monkey Island (Ita)	99.900
Theme Hospital (Ita)	99.900
Tie Fighter Collector	49.900
Timeshock (Ita)	89.900
Tomb Raider	94.900
Tomb Raider 2	49.900
Top Gun (Ita)	49.900
Torin's Passage (Ita)	39.900
Trucks (Ita)	94.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE



Dungeon Keeper (Ita)	79.900
Ecstafica II (Ita)	79.900
EF 2000 (Ita)	49.900
F1 G.P.2	89.900
F16 Fighting Falcon (Ita)	94.900
F22 Lightning II	99.900
Fade to Black (Ita)	49.900
Fifa 96 (Ita)	49.900
Fifa 97 (Ita)	59.900
FIFA: Route to World Cup (FIFA 98)	49.900
Fifa Soccer	49.900
Fifa Soccer Manager Data Disk	49.900
Fifa Soccer Manager (Ita)	89.900
Fighters Antology (Ita)	99.900
Formula Karts	99.900
Formula One 97	89.900



Lords of the Realm 2 (Ita)	94.900
Lost in Time 1+2	49.900
Madden 97	99.900
Madden NFL 98	49.900
Magic Carpet II (Ita)	49.900
Magic the Gathering (Ita)	94.900
Manx TT Sega	79.900
Max (Ita)	94.900
MDK (Ita)	69.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Moto Racer	74.900
Myst (Ita)	74.900
NBA Live 96 (Ita)	49.900
NBA Live 97 (Ita)	69.900
NBA Live 98	69.900
Need for Speed II Special Ed.	69.900
NHL 97	69.900
NHL 98	69.900
Nirvana X Rom (Ita)	69.900
Nuclear Strike (Ita)	49.900
Pagan Ultima VIII	49.900
PGA 98	49.900
PGA Tour 96	49.900
Phantasmagoria II	99.900
Pod (Ita)	94.900
QAD (Ita)	69.900
Queen: The Eye	39.900
Rally	77.900
Rally: Intern. Championship (Ita)	49.900
Rebel Assault II (Ita)	89.900
Red Alert (Ita)	94.900
Resident Evil (Ita)	49.900
Ripper (Ita) 6 CD !!	94.900
Rising Land (Ita)	94.900



Turok	79.900
U.S. Navy Fight. Gold	49.900
UEFA Champions League	77.900
Under a Killing Moon (Ita)	59.900
War Craft 2 (Ita)	94.900
Wing Commander III	49.900
Wing Commander: Wing Prophecy	29.900
Wings of Glory	49.900
Woodruff (Ita)	94.900
World Wide Soccer Sega	49.900
X Files (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	79.900
X Wing Vs. Tie Fighter	94.900
X-Com Apocalypse	49.900
Yoda Stories (Ita)	49.900
Zero Zone (Ita)	49.900

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe?
- Vuoi diventare un Consolles Department Point?

telefona 02-42.22.684!

Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?

Pentium Intel 200 MMX - Minitower
Mother Board 512 kb - 32Mb RAM Edo
HD 2,5 Gb - SVGA S3 Virge 2Mb - CD 24x
SB 16 Comp. - Casse 80 Watt - FDD 1,4 Mb
Mouse 3T - Tast. 105 Tasti ITA Windows 95
Works 95 - Abb.12 Mesi a Internet Full Time.

= L. 2.099.000 Monitor 14" digitale Goldstar
3 anni garanzia L. 399.000
PREZZI IVA INCLUSA

INTERNET
Abbonamento 12 mesi full
time in offerta acquistando
una enciclopedia su cd-rom
a lire 49.900
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
Cartasì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA
SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Tel. 02 - 42 300 10

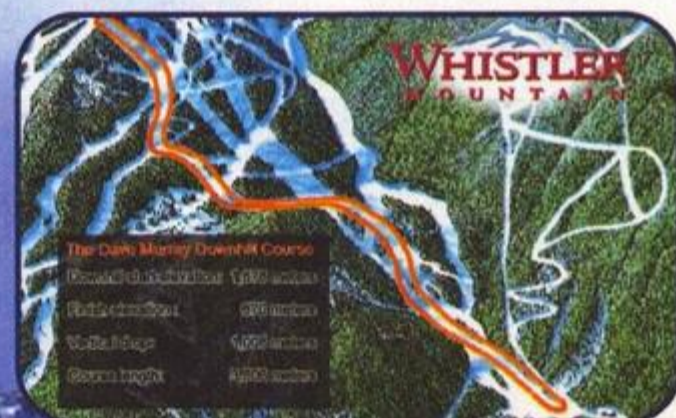
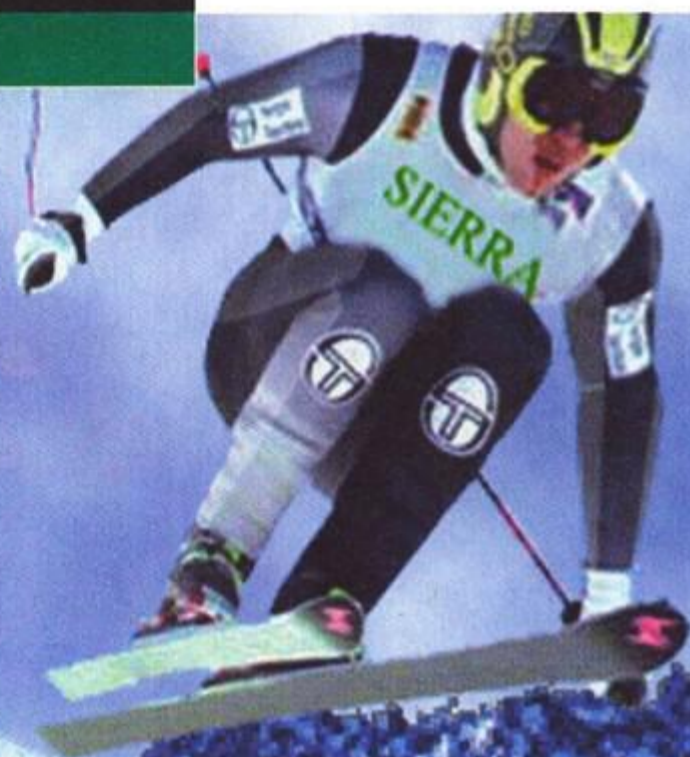
Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adeslanada - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Metti la sciolina al PC ...e vai!



SIERRA®



SKI RACING



Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win '95, 8 Mb RAM, Pentium 90,
lettore CD-ROM 2X.

SKI RACING

Adrenalina a mille e piedi gelati con questa simulazione di sci davvero pazzesca! Nelle specialità "Discesa libera", "Slalom", "Slalom Gigante", "Super G" e "Combinata", potrai partecipare sia a gare singole che a competizioni a circuito, oppure concorrere in "modalità car-

riera" (come nell'appassionante "Sierra Cup"). In Coppa, poi, gareggerai in tutte e cinque le specialità, sulle sei piste più famose d'America.

Il tutto è accompagnato da una grafica coi fiocchi e basato sulle leggi fisiche (forza di gravità, attrito, aerodinamica...),

per rendere questa avventura ancora più reale. SKI RACING è così fulmineo che non riuscirai a fermarti... Poco male, visto che il tuo obiettivo è quello di stabilire il record di velocità!

PC CD-ROM



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leadspa.it



Qualità Interattiva.

SILVER DISK vol. 39 E 40: LA MATTANZA...



In un mese nel quale di giochi se ne trovano col lanternino, in periodo in cui ancora un po' e si è lì che si valuta se non sia il caso di tornare dal CD al floppy allegato, me medesimo, io, il sottoscritto, il Papà Barzetti dei dischi argentei, ho sfornato per voi non uno

ma due Silver Disk. Di questi, il vol. 39 lo definirei di riscaldamento: tutte

le cosine al posto giusto ma nulla per cui strapparsi i capelli. Il vol. 40 invece presenta 16 demo (se non è record storico, poco manca), filmati ad iosa, patch come se piovesse, file MP3 e, in generale, tutte quelle cose con cui vi ho viziato in questi anni. E per il mese prossimo, attendetevi una bella sorpresa.

Stefano Silvestri

BALLS OF STEEL

Realizzato da Wildfire Studios, Pinball Wizards e GT Interactive, Balls of Steel è un flipper per Windows in SVGA che, nella sua versione dimostrativa che avete qui l'occasione di provare, vi permetterà di provare il tavolo Darkside in modalità "Tournament". Quest'ultima, prima che vi facciate suggestionare da chissà quali attrattive, è quella cui si è abituati: 3 palline e via. Per giocare si potrà usare la visuale intera o quella parziale con scrolling dello schermo. Il demo è contenuto all'interno della dir \BALLS OF STEEL del vol. 40 e, per essere installato, richiede l'uso dell'interfaccia grafica o un doppio click sul file bossw10.exe. I requisiti minimi di sistema prevedono un Pentium 90 con 16MB RAM e DirectX 3.0, mentre quelli raccomandati indicano un Pentium 133 con 32MB RAM e DirectX 5.0



SOLUZIONI on-CD

Questo mese le soluzioni on-CD svolgono il loro onesto mestiere ponendo alla vostra attenzione titoli quali Time Lapse, Death Gate e Druid. All'interno quindi della cartella \SOLUTION, in ognuno dei due volumi troverete i file in versione .doc e .rtf con foto e .txt solo testo; potrete leggere questi documenti con un qualsiasi editor per DOS, il Notepad di Windows 95, Word per Windows o la stessa interfaccia grafica. Da notare, poi, che nel vol. 40 sarà presente anche un file di nome Diablo (soluzione).doc, che, ad quanto ho capito, è una versione riveduta e corretta della soluzione apparsa il mese scorso; inoltre troverete anche quello che lo Svanoni ha pittorescamente chiamato elenco solle.doc, un file contenente la lista di tutte le soluzioni apparse sul Silver Disk in questi anni.

BATTLE ZONE

Battlezone è un misto di azione e strategia dell'Activision per Windows 95 che rappresenta l'evoluzione di quello stesso Battlezone cui si poteva giocare molti anni fa in sala giochi. In esso sarà possibile controllare un astronauta dell'esercito americano, impegnato in una serrata lotta contro i russi per il possesso di alcune preziose risorse aliene trovate sulla Luna. Quando lo si riterrà opportuno, si potrà salire su uno dei veicoli tra cui sarà possibile scegliere e da cui si potranno comandare le forze ad nostra disposizione; per far questo, sarà necessario impartire degli ordini usando la tastiera, un po' come quando si usano i wingman nelle simulazioni di volo. Principale scopo del gioco sarà non solo vincere gli scontri diretti ma anche costruire le giuste infrastrutture e le giuste armi per sconfiggere il nemico: vi posso assicurare che combattere e pianificare contemporaneamente una strategia non è cosa facile.



Il demo di Battlezone, contenuto nella dir \BZONE del vol. 39, vi permetterà di svolgere una fase di addestramento prima di gettarvi nella mischia e vi darà un'idea molto precisa di quelle che sono le potenzialità di un gioco che ad me ha interessato molto. Da notare che, ovviamente, il tutorial è disponibile solamente in inglese.

Per installare il dimostrativo sarà sufficiente usare l'interfaccia grafica o cliccare due volte sul file setup.exe. AD livello tecnico, i requisiti minimi richiesti prevedono un Pentium 120 con 16MB RAM e DirectX 5.0, mentre quelli consigliati includono un Pentium 166 (o superiore) con 32MB di RAM. Sono inoltre supportate tutte le schede grafiche accelerate compatibili con le Direct3D.

SPECIALE UHS

Contenuto all'interno del vol. 39, troverete un interessantissimo speciale dedicato ai file per UHS, un programma per le soluzioni dei videogame che permette, ad differenza dei file di testo, di scegliere volta per volta quali indizi leggere e che evita che l'occhio caschi voluttuosamente qualche riga più sotto, leggendo anche le fasi successive del gioco.

Nella cartella \UHS (che è l'acronimo di Universal Hint System) troverete 196 (!) soluzioni di avventure vecchie e nuove, famose e meno famose. I rovesci della medaglia sono però due: il primo è che tutti questi file sono in inglese, dato che ad quanto pare nessuno in Italia s'è mai degnato di scrivere file in questo formato (e qui mi rivolgo anche ad tutti quei lettori che ci spediscono ogni mese le soluzioni delle più svariate avventure), mentre il secondo è che l'inventore dell'UHS non ha ancora risposto alle mie e-mail nelle quali gli chiedevo l'autorizzazione per l'inclusione del programma sul Silver Disk. Per questo motivo, quindi, non posso far altro che limitarmi ad segnalarvi l'indirizzo Internet dal quale prelevare il programma, promettendovi che farò quanto nelle mie possibilità per proporvelo il mese prossimo...

Versione DOS: <http://happyuppy.com/lordsoth/cheats/uhs/uhsdos40.zip>
Versione Windows 3.1: <http://happyuppy.com/lordsoth/cheats/uhs/uhswin40.exe>
Versione Windows 95: <http://happyuppy.com/lordsoth/cheats/uhs/uhs9540.exe>

TRAILERS

I filmati di questo mese sono piuttosto interessanti e vi consiglio di darci un'occhiata: all'interno della dir \TRAILERS del vol. 39 troverete infatti un'anteprima di "Queen: the Eye", uno strano connubio tra un'avventura e un picchiaduro che, almeno stando ad quello che si può vedere, promette piuttosto bene, considerando la grafica ottimamente realizzata e la colonna sonora che si potrà avvalere delle musiche originali dei Queen. In attesa di vedere se queste rose fioriranno, possiamo dilettarci coi filmati del vol. 40, riguardanti nientemeno che Croc, Overseer (il seguito di "Pandora Directive" del quale trovate un'ampia preview questo mese) e il nuovo mission-pack per Hexen 2, "Portal of Praevus". E con questo è tutto...

BLACK DAHLIAEXCALIBUR (35)

Una serie di omicidi attanaglia Cleveland, USA, in un periodo coincidente con la seconda guerra mondiale. La metodologia, le vittime e la mancanza di un qualsiasi movente fanno pensare che ci si trovi di fronte al primo serial killer della storia americana, chiamato "Torso Killer". La procedura è sempre la stessa: pezzi di cadavere vengono periodicamente trovati in una discarica industriale sulla Kingsbury Run, avvolti in fogli di giornale.

Nonostante sia stato scomodato addirittura Eliot Ness (chi ha visto il film "Gli Intocabili" sa ad chi mi riferisco), non è stato ottenuto alcun risultato apprezzabile: che fare, allora?

Ma chiedere ad voi, videogiocatori incalliti, di risolvere questo caso in un'avventura che, visto il team che l'ha realizzato e la tecnica di programmazione, si candida come l'erede di The Ripper, ad modo suo un classico nel proprio genere.

Caratterizzato da una grafica pre-renderizzata ultra-dettagliata e da un engine che vi garantirà una libertà di movimenti davvero notevole, Black Dahlia vi porterà ad visitare oltre 80 locazioni sparse in 2 continenti, risolvere più di 70 enigmi e vivere delle vicende che vi faranno avere ad che fare con famosi attori hollywoodiani del calibro di Dennis Hopper e Teri Garr.

Il demo, contenuto all'interno della dir \BDAHLIA del vol. 39, cui è stata dedicata anche la copertina del CD, è installabile cliccando sul file **bd_win.exe** e girerà sia sotto Windows 95 che Windows 3.1 e DOS.

I requisiti di sistema dovrebbero ammontare ad un Pentium 60 con un CD-ROM 4x e 8 MB di RAM (versione DOS) o 16 MB di RAM (versione Windows 95).



LINKS LS 1998



Sviluppato e pubblicato dalla Access Software, "Links LS 98" è una simulazione del gioco del golf che ormai da anni rappresenta lo standard cui gli altri titoli concorrenti si devono conformare. La grafica foto realistica e un'attenzione quasi maniacale per i dettagli fanno sì che una partita ad **Links LS 98** sia quanto di più vicino esista alla realtà; rispetto alla versione 97 sono ora stati aggiunti i riflessi all'acqua e dei momenti in cui si possono scorgere gli altri concorrenti, cosa questa che conferisce un ulteriore tocco di realismo. Il demo, incluso nella dir \LINKS LS 1998 del vol. 39 e installabile grazie ad un doppio click sul file di nome ls98demo.exe, include 9 buche del percorso di Kapalua Bay e le animazioni di due giocatori (l'una maschile e l'altra femminile). Per ovvi motivi di spazio non sono presenti i filmati introduttivi e le visuali ad volo d'uccello delle singole buche, mentre gli effetti sonori sono stati ridotti al minimo. Si ricorda che

per eseguire lo swing si dovrà cliccare e tenere premuto per impostare la potenza del colpo e quindi mollare il tasto e cliccare una seconda volta per determinate l'effetto da dare alla palla. Per giocare ad Links LS 98 è necessario come minimo un Pentium 90 con 16MB di RAM e Windows 95 con installate le DirectX 5.

AMIGA

SEZIONE AMIGA

Piatto ricco mi ci ficco! Un'autentica valanga di titoli vi attende questo mese sul Silver Disk, cari amici amighisti. Anzi tutto non potevamo proprio esimerci dall'offrirvi tutti i vari porting di Doom usciti in questi ultimi due mesi, cioè da quando la ID ha rilasciato i sorgenti del suo capolavoro sulla rete. ADoom, AmiDoom, AmigaDoom, DoomAttack e PSI-Doom sono i file ad cui dovrete fare riferimento: ognuna di queste conversione offre diverse caratteristiche, alcune delle quali assenti persino nella versione originale (tipo la mappa visualizzabile in tra-

DARK OMEN

Recensito questo mese dal Gaburri, "Warhammer: Dark Omen" è uno strategico in tempo reale ad ambientazione fantasy prodotto da Mindscape ed Electronic Arts e basato, appunto, su Warhammer, la famosissima saga creata dalla Games Workshop. Ciò che più colpisce di questo gioco è l'ambientazione interamente tridimensionale cui si unisce la possibilità di piazzare la telecamera virtualmente in tutte le posizioni, visto che si potrà muovere, ruotare e zoomare ad piacimento il proprio punto di vista. All'inizio del demo vi verrà dato un esercito da dislocare all'interno di una ristretta area al centro della mappa; una volta avviata la partita, gli avversari cominceranno ad attaccare con le loro forze malefiche composte da zombie, stregoni e altre creature demoniache, cui dovrete rispondere coi vostri fanti, cavalieri e arcieri. Contenuto all'interno della dir \DARK OMEN del vol. 40, il demo di questo titolo è installabile usando l'interfaccia grafica o cliccando due volte sul file di nome **darkdemo.exe**. I requisiti minimi di sistema ammontano ad un Pentium 90 con 16MB RAM e Windows 95 con installate le DirectX 5.0.



sparenza). Non dimenticatevi di copiare nella vostra directory il WAD shareware di Doom 1 (lo so che è palese, ma non si sa mai).

Sempre in tema di release freeware troviamo Blitzbombers, il tanto discusso clone di Bomberman (aka Dynablast), annunciato da secoli e mai rilasciato. Dopo vicissitudini d'ogni genere (fra cui l'opposizione strenua della stessa Nec), gli autori hanno deciso di non pubblicarlo più e di regalarlo all'intera comunità Amiga. Grazie di cuore, anche se il gioco è abbastanza deludente.

Gli appassionati di Lotus troveranno invece pane per i loro denti con Flyin'High, presentato questa volta nella versione 1.05, riveduta e corretta sotto molti aspetti (soprattutto quello della giocabilità). Sempre di questo titolo troverete i cataloghi per la localizzazione in italiano. Se invece gradite maggiormente i cloni di Doom e non siete ancora soddisfatti dei vari porting ufficiali (ci credo poco), vi consiglierò di dare un occhio ad Genetic Species, ovvero l'ultima frontiera degli sparatutto 3D per Amiga. Non ne potete più? E allora provate un po' ad giocare con Gilbert Goodmate, un'interessante avventura grafica impostata in uno stile piuttosto simile al celebre Simon the Sorcerer.

Di tutt'altro genere Pinball Brain Damage, solito flipper dotato comunque di alcune caratteristiche degne di nota (tipo l'utilizzo del Super Hi-Res). Da non perdere inoltre Star Fighter 3D, notevole saga spaziale alla Wing Commander, e Lamba, ora come ora "solo" un motore grafico dotato di caratteristiche fuori dal comune. Infine un paio di patch che faranno felici i possessori di schede video: il primo è quello per OnEscapee, il secondo invece riguarda The Killing Grounds! Avete letto bene, ora potrete giocare il capolavoro 3D dei Team 17 sulla vostra bella Cybervision (o Picasso) con una fluidità da infarto. Contenti?

E_MAIL

All'interno della cartella \E-MAIL del vol. 40 troverete gli archivi da voi spediti via posta elettronica, archivi il cui contenuto sarebbe illustrato all'interno del file e-mail.rtf non fosse che, chiedo scusa, questo mese mi sono dimenticato di includerlo nella suddetta directory. Per questo motivo, quindi, chiedo indulgenza e vi invito ad attendere il mese prossimo o, piuttosto, ad provare voi stessi da soli ad scoprire quale sia il contenuto dei vari file spediti dai più intraprendenti tra voi lettori (chi ha l'accesso ad Internet tenga d'occhio la pagina del Silver Disk nella pagina di TGM su Xenia On-Line: dirò al Nik di mettere lì le istruzioni, in attesa del CD di aprile).

Per partecipare ad questa rubrica si ricorda che vengono accettati solo file attach di archivi zippati contenuti al loro interno un file di testo o .rtf contenente la spiegazione relativa al materiale inviato. Non saranno in alcun modo permessi file contenenti crack di programmi o testi nei quali venga spiegato come contravvenire alle norme vigenti in ambito di pirateria. La Xenia Edizioni non è responsabile per il materiale vietato che, accidentalmente e nonostante i controlli, dovesse venire incluso sui propri supporti ottici.

GOODIES

Ormai ci ho preso gusto, per cui sappiate che all'interno della cartella \GOODIES del vol. 40 troverete la nuova versione del WinAmp, la 1.72, e due cartelle contenenti alcune delle tracce audio delle colonne sonore di Fighting Force e Incoming. Buon ascolto!

MODS & WADS

I file contenuti nelle dir \DEMOS e WADS sono in prevalenza "zippati", il che vuol dire che sono compattati con un programma di nome "pkzip" il cui compito non è altro che comprimere i file affinché occupino meno spazio sia sul vostro hard disk che, in questo caso, sul vostro/nostro CD. Per "scompartare" questi file si può procedere via DOS usando un programma di nome "pkunzip" (comando pkunzip <nome file>), oppure si può fare il tutto da Windows 95 utilizzando il programma WinZip che ho più volte distribuito negli scorsi Silver Disk. Fatte tali premesse, passiamo quindi al sodo, ricordando che questo mese all'interno della cartella \WADS del vol. 39 troverete quattro directory, e cioè \QUAKE, \QUAKE2, \QUAKEWORLD e \SHATTERED STEEL. Quanto alle prime

DEADLOCK 2

Realizzato dalla Cyberlore Studios e distribuito dalla Accolade, "Deadlock II: Shrine Wars" è un gioco strategico ad turni ad ambientazione fantascientifica nel quale dovrete vestire i panni di una fazione aliena impegnata nel controllo del pianeta. Ognuna delle specie tra cui è possibile scegliere è dotata dei propri punti di forza e dei relativi punti deboli coi quali si dovrà avere ad che fare; si dovranno gestire le strutture militari, economiche e diplomatiche in modo da incrementare costantemente il proprio potere. Nel demo verrà data la possibilità di giocare una sola missione in modalità Single Player e una in Multi-Player, premesso che comunque in entrambi i casi vi sarà un limite di 15 mosse, superato il quale sarà Game Over. Nella missione in gioco singolo, di nome Wasteland, verrà data la possibilità di controllare gli umani e di competere contro i Re'Lu per l'egemonia della regione. Quando si giocherà in multi-utenza, nella missione di nome Donut, si potrà invece scegliere tra Tarth, Cyth, o Uva Mosk: qualora si fronteggiassero solo due giocatori "reali", il computer provvederà ad controllare la terza fazione. Il multi-player può essere giocato con una connessione via modem, IPX, TCP/IP o seriale. Il demo, contenuto all'interno della cartella \DEADLOCK 2 del vol. 40, è installabile cliccando due volte sul file **dl2_demo.exe** o usando l'interfaccia grafica. I requisiti minimi di sistema prevedono un Pentium 90 con 16MB di RAM e Windows 95 con installate le librerie DirectX 5.0.



EARTHSIEGE 3: STAR SIEGE (ATR)

"EarthSiege 3: StarSiege" è un titolo della Dynamix prodotto dalla Sierra che va ad misurarsi in quel genere di simulatori di robot nei quali la saga Mech Warrior rappresenta l'esempio da seguire. In questa versione accelerata per Windows 95 verrete messi al comando di un HERC (un robot di grosse dimensioni) e dovrete sconfiggere i nemici che vi ostacoleranno utilizzando le armi che avrete ad disposizione. Da notare che potrete scegliere tra 3 mech di altrettante fazioni contrapposte (Terrestri, Ribelli di Marte e Cybrids) e combattere in 6 livelli che si ambienteranno in Antartide e sugli altipiani di Marte.

Quella che potete trovare all'interno della cartella \EARTHSIEGE 3 all'interno del file **es3_atr.exe** non è però la versione definitiva del demo bensì la release ATR, che sta per Alpha Technology Release. Ciò significa che in essa non è previsto il supporto per il single-player e che periodicamente la Dynamix pubblicherà una versione sempre più aggiornata del dimostrativo del suo titolo (un po' come accade con Golgotha dei Crack dot Com). Qualora non poteste connettervi ad Internet per provare la modalità multi-player, potrete comunque creare un host fittizio sulla vostro PC e andarsene in giro per i 6 livelli ad disposizione dando un'occhiata ad quello che è l'engine del gioco. In caso contrario, sarà possibile giocare in modalità deathmatch o team-play. I requisiti minimi di sistema prevedono un Pentium 133 con 32MB RAM con installato Windows 95 e DirectX 5.0, mentre quelli raccomandati includono un Pentium 166 con una scheda accelerata basata su chip 3Dfx Voodoo o Voodoo Rush.



F-22 RAPTOR

F-22 è un simulatore aereo della Novalogic che, anche lui, va ad gettarsi in quell'incredibile mischia che ha contraddistinto gli ultimi mesi dell'anno passato. Il gioco in versione integrale vi permetterà di impegnarvi in missioni d'addestramento e campagne dinamiche, mentre il demo vi offrirà la possibilità di provare una singola missione. Contenuto all'interno della dir \F-22 RAPTOR del vol. 40, il demo è installabile sia usando l'interfaccia grafica che cliccando due volte sull'archivio autoscompattante di nome **F22RaptorDemo3.exe**. I requisiti minimi di sistema ammontano al consueto Pentium 90 con 16MB RAM e Windows 95 installato (per non parlare poi delle solite DirectX 5.0), ma vi consiglio caldamente di avere dalla vostra almeno un P166 con 32MB di RAM.



FIGHTING FORCE

Se l'avete trovato solamente in questo vol. 40 e non 3 mesi fa come invece è accaduto per altre riviste, un motivo c'è, e sta nel fatto che quel demo non era rappresentativo del gioco. Certo, i livelli erano gli stessi, ma la velocità dell'azione era decisamente ridotta, visto che l'engine era ancora da perfezionare. È pur vero che questo mese anch'io ho incluso la versione alfa di Earthsiege 3, ma quantomeno ho specificato che si trattava appunto di un'alfa. Comunque sia, non voglio far qui polemica con le altre riviste (anche perché ho ottimi rapporti più o meno con tutti i miei colleghi delle altre testate), motivo per cui passerò qui ad descrivere il dimostrativo di un titolo che però, recensito su queste stesse pagine dal Besser, non credo necessiti di particolari spiegazioni. Installatelo, caricatelo, menate chiunque provi ad ostacolarvi e finite più livelli che potete. Questa è la trama molto concettuale alla base del gioco, per cui alla fine credo che l'unica cosa veramente interessante che possa dirvi sia come installare questo Fighting Force: per farlo dovrete semplicemente cliccare sul file install.exe contenuto nella root del vol. 40. Compiuta questa operazione, comparirà una finestra nella quale, in basso ad sinistra, sarà disponibile un bottone chiamato, guarda caso, Install. Cliccateci sopra e sarete ad posto (NOTA: sul mio computer la fase di installazione e disinstallazione del gioco causa ad un certo punto un errore del programma, che io ignoro regolarmente portando comunque ad compimento la copia o la cancellazione dei file). Terminata l'installazione, noterete che ad fianco del bottone Install ora ce n'è un altro su cui è possibile cliccare, e cioè Setting. Premetelo e impostate tutti i parametri che meglio si adattano al vostro PC (accelerazione video, dimensione dello schermo, joystick, ecc.); successivamente si potrà cliccare anche sul bottone Start, cosa questa che avvierà il demo. AD questo punto scegliete tra Mace Daniels, Hawk Manson, Ben (Smasher) Jackson e Alana McKendrick e menate più che potete...





tre credo ci sia poco da dire, mentre l'ultima altro non è che una raccolta di 20 livelli aggiuntivi per il gioco della Interplay, di cui trovate le istruzioni di qui ad qualche riga...

LIVELLI PER QUAKE (*.bsp)

Dir \WADS\QUAKE
Per lanciare i livelli aggiuntivi per Quake, scompattate i file all'interno della directory \QUAKE\1\MAPS (se non l'avete, createla), quindi lanciateli con la riga di comando "quake +map <nome livello>". All'interno della cartella \QUAKE troverete questo mese altre due directory di nome \GASGUN e \TARGET QUAKE, la prima contenente una nuova e potentissima arma da usarsi col titolo degli id Software, e la seconda ospitante un divertentissimo platform game ricavato dall'engine dello stesso gioco. Tornando indietro di una directory, invece, troverete una cartella di nome \MISC: in essa c'è HeliQuake (heliqak.zip), che starebbe per "Helicopters for Quake", un ingegnoso simulatore di elicotteri anch'esso ricavato dall'engine di Quake (quando lo giocate vi consiglio di abilitare il free-look col comando da console +mlook, visto che voi di fatto vi muovete nella direzione in cui guardate); il file quake2.zip contiene invece 25 icone per Quake 2, che potete comodamente usare per il vostro Windows 95. Nella cartella \LUDOVIC troverete invece un po' di materiale preso dal sito di Ludovic Texier: se volete saperne di più, la sottodirectory \HTML vi darà senz'altro informazioni più dettagliate...

LIVELLI PER QUAKE 2 (*.bsp)

Dir \WADS\QUAKE
Per lanciare i livelli aggiuntivi per Quake2, scompattate i file all'interno della directory \QUAKE2\BASEQ2\MAPS, quindi lanciate il gioco e, una volta attivata la console, digitate "map.<nome livello>".

LIVELLI PER SHATTERED STEEL

Dir \WADS\SHATTERED STEEL
Per prima cosa, tenete presente che per provare questi livelli aggiuntivi è necessario avere fatto l'upgrade del gioco alla versione 1.14 patch, che sarà possibile effettuare scompattando l'archivio ss114.zip contenuto all'interno dello zip-pato ssexp.zip. Detto questo, tenete presente che i livelli aggiuntivi sono visti come missioni customizzate, il che significa che se vi siete già creati delle vostre missioni, vi converrà farne una copia da qualche parte prima di procedere oltre.

FORSAKEN

Sviluppato dalla Probe Entertainment e prodotto dalla Acclaim Entertainment, Forsaken è un arcade tridimensionale per Windows 95 sulla falsariga di Descent, nel quale piloterete un mezzo capace di muoversi con 6 gradi di libertà che, in questo dimostrativo, si dovrà districare tra i sotterranei di un vulcano o le stazioni abbandonate della metropolitana. Rispetto al rolling-demo che ho avuto modo di farvi vedere il mese scorso, qui si potranno provare appunto due livelli che, per chi possiede l'hardware necessario ad far girare il gioco, sono quanto di più spettacolare si sia visto negli ultimi mesi. Texture di una finezza da far invidia ad Incoming, trasparenze ad go-go e, in generale, uno dei migliori utilizzi che si siano mai visti finora della 3Dfx fanno di questo Forsaken uno di quei titoli da non lasciarsi scappare nei prossimi mesi. Inoltre, ad differenza che in Descent, è ora possibile scegliere tra una vasta gamma di mezzi da pilotare (che poi altro non sono che una sorta di motociclette volanti armate fino ai denti), ognuno con le proprie caratteristiche che finiranno per avere le proprie influenze. Nel demo sono inclusi due livelli per il single-player e uno per il multi-player e si potrà scegliere "solamente" tra 4 moto. Relativamente al gioco in multi-utenza i collegamenti potranno avvenire via modem, seriale o rete IPX e ci si potrà sfidare in deathmatch o team-deathmatch.



Forsaken è incluso nella cartella \FORSAKEN del vol. 39 all'interno del file autoscompattante di nome **fskndemo.exe** e, per essere giocato, necessita di una scheda video compatibile Direct3D inserita nello slot di almeno un Pentium 120 con 16MB di RAM.

FPS: SKI RACING

Recensito con toni non propriamente entusiastici dal Lisi il mese scorso, "Front Page Sports: Ski Racing" è, come suggerisce il nome, una simulazione sciistica della Sierra che gode tra l'altro della sponsorizzazione di una campionessa del calibro di Picabo Street. Se nella versione finale potrete giocare da soli o in multi-player e cimentarvi in specialità quali Discesa Libera, Super G, Slalom Gigante e Slalom, nel demo potrete misurarvi in una gara che vi vedrà impegnati ad buttarvi ad uovo giù per i declivi di una discesa libera. Il demo è contenuto nella cartella \FPS SKI RACING del vol. 40 nella forma di un archivio autoscompattante di nome **skidemo.exe** e, ovviamente, per essere installato non richiede che un doppio-clic sul suddetto file. Tra i requisiti minimi di sistema ricordiamo Windows '95 con DirectX 5 installate su un Pentium 90 con 16 MB RAM, 20MB di spazio su HD e una qualsiasi scheda video capace di supportare la 640x480 ad 256 colori; per delle prestazioni ottimali è invece preferibile possedere un Pentium 200 o un P133 con 3Dfx. È supportato poi il Microsoft Force Feedback.



INTERSTATE 76: ARSENAL

Seguito dell'acclamato Interstate '76, "Interstate '76 Arsenal" si pone ad metà strada tra l'add-on e il sequel con nuovi livelli e nuove macchine ma anche con delle migliorie all'engine che non potranno che fare piacere ad chi si godette il primo episodio della serie. All'interno della dir \INTERSTATE 76 ARSENAL troverete un file di nome **i76demo.exe** il quale, una volta scompattato, creerà una directory che servirà come "base d'appoggio" per poi iniziare effettivamente ad giocare cliccando sul file di nome **arsenal.exe**. La vera sorpresa è però quello che accadrà non appena lancerete il demo vero e proprio, visto che vi troverete ad poter scegliere se provare Interstate '76 Gold Edition (migliore accelerazione 3D, grafica più dettagliata, presenza di vari livelli di difficoltà ed engine ottimizzato) o il Nitro Pack (un'espansione contenente delle missioni aggiuntive).



Il demo, per funzionare, richiede necessariamente una scheda accelerata 3D inclusa tra 3Dfx, Rendition, ATI e nVidia (la PowerVR sarà supportata nella versione finale) e dà la possibilità di provare due missioni in single-player da ognuno dei due sotto-giochi: per pura nota di cronaca vi segnalo che nel livello del Nitro Pack vestirete i panni di Skeeter, impegnato ad salvare Jade Champion dai Voodoo Riders (da notare la presenza del nuovo lancia-granate).

I requisiti minimi di sistema per giocare ad Interstate '76 Arsenal includono un P133 con 32MB di RAM, 37MB di spazio su HD e Windows 95 installato. Segnalo infine che, qualora il demo non funzionasse e venisse richiesto il file **msvcrt.dll**, troverete anch'esso sempre nella directory \INTERSTATE 76 ARSENAL.

Entra nella più grande vetrina-mercato di prodotti multimediali su CD per il tuo computer e la tua console



WWW.CDITALIA.IT

Giochi, prodotti educativi, culturali e per i tuoi hobby
Ordina direttamente tramite internet!
Riceverai direttamente a casa il prodotto che desideri

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH



"Jedi Knight: Mysteries of the Sith" è la continuazione di quello shoot'em-up tridimensionale in soggettiva di nome Jedi Knight che tanto consenso ottenne ad suo tempo sulle pagine della nostra rivista. Capace di supportare tutte le schede accelerate previste dalle Direct 3D, questo demo include un livello in cui Kyle Katarn, il cavaliere Jedi Knight che impersonerete, si troverà ad viaggiare nella lontana Nuova Repubblica per assistere all'addestramento di Mara Jade, un agente imperiale convertita alle forze del bene da Luke Skywalker. Inutile dirlo, le truppe imperiali lanceranno un attacco ad sorpresa contro la base e vi troverete ad dover respingere gli assalitori mentre Mara coordinerà l'evacuazione: per far ciò, dovrete trovare lo shuttle imperiale posto naturalmente dal lato opposto del livello in cui vi troverete ad combattere. Contenuto nella cartella

JEDI KNIGHT MYSTERIES OF SITH, il demo di questo titolo della casa di George Lucas per essere giocato richiede come minimo il solito Pentium 90 con 16MB di RAM e Windows 95 con DirectX 5.0, mentre, per essere installato, richiede un semplice doppio click sul file **sithdemo.exe**.

JACK NICKLAUS 5



Contenuto nella dir \JACK NICKLAUS 5 del vol. 39 troverete il dimostrativo di una simulazione golfistica giunta, com'è ovvio, al quinto episodio. Rispetto ad Jack Nicklaus 4 si notano sostanziali miglioramenti sotto pressoché ogni punto di vista. Da notare che, ad differenza delle altre simulazioni di golf che troverete questo mese sul Silver Disk, questa è l'unica realmente tridimensionale sia per quanto riguarda l'ambientazione che per quanto concerne il giocatore stesso. Il demo, racchiuso all'interno dell'archivio **jn5demog.exe**, è installabile sia dall'interfaccia grafica che cliccando due volte sul file in questione.

Tra le feature della versione definitiva di questo programma ricordiamo 10 nuovi tracciati, il sistema MouseMeter per simulare veramente lo swing, miglie varie alla fisica della pallina da golf (ora si muove correttamente lungo i declivi) e ai movimenti dei giocatori, nonché la presenza di una telecamera virtuale che rende possibile sbizzarrirsi in qualsiasi inquadratura. Per effettuare un colpo sarà necessario cliccare una prima volta per iniziare lo swing, quindi una seconda per decidere la potenza e infine una terza per determinare l'effetto da imprimere alla palla. I requisiti minimi di sistema includono un P120 con 16MB e Windows 95 installato.

senza di una telecamera virtuale che rende possibile sbizzarrirsi in qualsiasi inquadratura. Per effettuare un colpo sarà necessario cliccare una prima volta per iniziare lo swing, quindi una seconda per decidere la potenza e infine una terza per determinare l'effetto da imprimere alla palla. I requisiti minimi di sistema includono un P120 con 16MB e Windows 95 installato.

MONTEZUMA'S RETURN



Interessante connubio tra un platform game e uno shoot'em-up in soggettiva alla Quake, questo "Montezuma's Return!" della Utopia Technologies pare essere un titolo piuttosto interessante. Oltre ad un motore tridimensionale completamente nuovo sviluppato dalla casa texana (finalmente non più il solito engine di Quake), il gioco presenta una serie di enigmi di difficoltà via via crescente che si riveleranno fondamentali per la prosecuzione del gioco: il fatto di aver creato un titolo in soggettiva che non ponga l'accento unicamente sulla distruzione è un fatto che già di per sé merita attenzione. Contenuto all'interno della directory \MONTEZUMA'S RETURN del vol. 40 all'interno del file **mrдем118.exe**, il gioco richiede come requisiti minimi un Pentium 133 con 16MB e Windows 95 con relative librerie DirectX 5 installate (per la grafica in SVGA);

se si vuole provare invece la versione 3Dfx, di MB di memoria sarà necessario averne 24. Da notare poi che nella stessa directory sul CD sono presenti 3 archivi autoscompattanti di nome **vidkit1.exe**, **vidkit2.exe** e **vidkit3.exe** grazie ai quali sarà possibile inserire numerosi filmati d'intermezzo nel gioco. Per far ciò dovrete solamente limitarvi ad cliccare due volte sui file suddetti e scompattare il tutto all'interno della cartella dove avete installato Montezuma.

FACCE DA TGM



Questo mese lo spazio argenteo per i filmati di Facce da TGM è raddoppiato, quindi sono due i filmati che ci troveremo brevemente ad commentare. Il primo è Maniac World della LNA Films di Luigi Iandolo, Nicolas Turchetti e Andrea Palmieri: all'interno della cassetta che lo conteneva erano presenti numerosi filmati dei quali ne ho scelto uno, che è quello che trovate nel vol. 39. AD dire il vero trovo che tutta la loro realizzazione, dall'inizio alla fine, sia improntata ad una certa originalità: il problema però è che mi sono trovato costretto ad dover operare dei tagli ad causa di alcuni argomenti trattati, che avrebbero potuto scatenare le ire di qualche benpensante. Mi riferisco qui alla parodia di Command & Conquer con messaggi e simbologie naziste o al finto Luke Skywalker che spara al marocchino che cerca di vendergli un accendino anche nello

spazio; credo che tutto sia stato fatto in buona fede ma è sempre meglio evitare di creare polemiche.

Nel vol. 40 troverete invece "Il Ritorno degli Alien", realizzazione di Alessandro Canazei e Daniele Caruso, filmato realizzato con la scheda Rainbow Runner della Matrox e presentatomi su CD già convertito in formato MPEG. La storia è quella che vedrete negli 11 minuti di un video non esente da critiche, almeno ad mio avviso, ma che merita di essere premiato per l'iniziativa di stampo professionale" che sta alle sue spalle (tradotto in italiano: il tempo stringeva, il filmato era già pronto, l'occasione fa l'uomo ladro, la donna è mobile, tanto va la gatta che ci lascia lo zampino... insomma, ci siamo capiti, no?). Per il resto, menzione d'onore per un filmato di nome Rotten Police che mi è pervenuto all'interno di una custodia così ben realizzata da farmi pensare che si trattasse di un film vero e proprio; purtroppo il linguaggio contenuto in alcune scene è fin troppo e, soprattutto, gratuitamente esplicito, per cui o me ne arriva una versione "edulcorata" o temo che non se ne farà nulla...

STARCRAFT

Con la velocità con la quale la Blizzard di solito sforna i demo giocabili dei suoi prodotti, forse la prossima volta che vedremo qualcosa di "playable" della casa californiana sul Silver Disk staremo tutti festeggiando il nuovo millennio, motivo questo per cui direi che possiamo tranquillamente sollazzarci con il rolling-demo di Starcraft, attesissimo titolo della casa della saga di Warcraft e di Diablo, che vi proietterà in un lontano futuro dove un ristretto gruppo di uomini ai confini della galassia è costretto ad combattere per sopravvivere. Pare infatti che i Protoss non siano molto contenti né del fatto che la nostra razza stia depredando le loro risorse naturali né dell'avanzata degli sconosciuti Zerg, che stanno distruggendo qualunque cosa intralci il loro cammino. Nel gioco, in tutto e per tutto una versione "enhanced" di Warcraft, dovrete come al solito procacciarvi risorse, costruire strutture e fare il mazzi ad tutti. Di tutto ciò, nel vol. 39 si potrà ammirare un bellissimo filmato introduttivo che, seppur fin troppo ispirato ad Alien, pare fatto apposta per farvi fare dei begli incubi la notte. Se vi interessa, trovate il tutto nella cartella \STARCRAFT (file: **starcraft.exe**)



Detto questo:

1) Assicuratevi che Shattered Steel sia stato installato con le missioni sull'hard disk; ciò significa che dovrebbero esserci delle sotto-directory di nome world_1, world_2, world_4 e world_5. Se così non fosse, ripetete l'installazione con le missioni.

2) Scompattate nella directory di Shattered Steel il file llanos.zip, contenuto all'interno di ssexp.zip, con l'opzione -d (automatica se usate il WinZip). AD esempio: pkunzip -d LLANIOS.zip c:\intrplay\steel

I file originali con estensione .ssm sono inclusi nel file ssm.zip, nel caso voleste modificare le missioni ad vostro piacimento.

3) Lanciate Shattered Steel, selezionate la voce Multi-Player Control, quindi Single Player Game, Co-op, World 6 e accettate la missione.

SHAREWARE

INSTANT DRIVE ACCESS PRO v1.2 per WINDOWS 95/NT 4.0

CARTELLA \WIN95\IDA
Instant Drive Access è un semplice programma che si posiziona nel SysTray di Windows 95 e permette di accedere ad tutte le unità presenti nel PC fornendo anche statistiche sul loro impiego. AD questo si unisce la possibilità di creare dei collegamenti ad cartelle o applicazioni da tenere sempre ben in vista. Instant Drive Access mostra lo spazio libero sui dischi fissi e lo spazio totale dell'insieme delle unità, aggiunge i programmi e le cartelle più usate al suo menu, utilizza la visualizzazione di Explorer o il normale Open per mostrare il contenuto delle cartelle (in alternativa può usare un programma selezionabile dall'utente) e, infine, organizza orizzontalmente o verticalmente le finestre sullo schermo. Per installare Instant Drive Access è necessario copiare sul disco fisso la cartella IDA. Cliccando sul file IDA.EXE si lancerà il programma che può essere messo nel gruppo Esecuzione Automatica per partire all'avvio di Windows 95.

NEWS ROBOT 5.3

CARTELLA \WIN95\NEWSR
Tra tutte le attività che interessano la comunità di Internet c'è anche quello straordinario strumento chiamato comunemente Newsgroup. Per muoversi nei Newsgroup è necessario un programma apposta in grado di agganciarsi ad un Server sul quale risiedono i dati, il cui indirizzo di solito ha una forma del tipo: "nntpserver.pc.action.it".

Sui forum ci si scambia informazioni ma anche immagini, che, per una serie di problemi tecnici di trasporto dei dati in una rete quale Internet, possono venire codificate con opportuni algoritmi. Per ricevere e utilizzare queste informazioni è necessario decodificarle: News Robot è in grado di collegarsi ad un forum di discussione e scaricarle automaticamente, riproducendo le immagini originali sul disco fisso. Tale operazione sarebbe altrimenti da compiere manualmente. Per installare News Robot non dovrete far altro che copiare la cartella NEWSR sul vostro disco fisso e lanciare il file eseguibile NEWSBOT.EXE.

ACDSee 32 VERSIONE 2.22 per WINDOWS 95

CARTELLA \WIN95\ACDC
ACDSee è uno dei migliori programmi di visualizzazione grafica in circolazione: potevamo farci sfuggire la sua ultimissima nuova versione? Direi proprio di no! I nostri lettori conoscono già questo programma visto che lo seguiamo da tempo nei suoi sviluppi, ed è sempre ben accolta una nuova release. Avete bisogno di visualizzare rapidamente le immagini del vostro disco fisso o del vostro CD preferito in modo rapido e immediato, senza trascurare la possibilità di scrivere commenti, cancellare, rinominare, spostare file o cambiare lo sfondo ad Windows 95? Allora questo è il programma per voi. La gestione delle immagini è molto semplice e assomiglia ad una normale finestra di Windows 95 con la sua barra degli strumenti in alto sotto la barra del titolo. Basta posizionarsi nella directory ove sono contenuti i file grafici da visualizzare e cliccarvi sopra o scorrerli con i tasti



freccia perché nella parte bassa dello schermo compaia in tempo reale l'anteprima. La particolarità di questo programma è proprio la velocità con la quale è in grado di mostrare le immagini che ve lo farà preferire agli altri in circolazione. I file supportati sono i più comuni: BMP, GIF, JPEG, PCX, Photo-CD, PNG, TGA e TIFF. L'installazione di ACDSSee è analoga ad quelle precedentemente viste: basta cercare sul CD la directory ACDC e lanciare la procedura di installazione attraverso il programma ACDC32.EXE. Per disinstallare ACDSSee è sufficiente selezionarlo e premere il tasto Rimuovi in Installazione applicazioni nel Pannello di Controllo.

WINAMP V. 1.72

CARTELLA \GOODIES
WinAmp è un programma per Windows 95 e NT per ascoltare i file audio in formato MPEG (estensione *.mp3). Questi file, dalle prestazioni ad dir poco sbalorditive, sono capaci di fornire una qualità del sonoro pari ad quella del CD (o dei .wav campionati ad 44KHz ad 16bit stereo) con un ingombro davvero minimo. Basti pensare che la cartella \GOODIES, nella quale sono contenuti 26MB di file MP3, occupava circa 330MB quando questi erano salvati in formato .wav. Il rovescio della medaglia è però rappresentato dall'alto assorbimento delle risorse della CPU, visto che ad esempio sul mio P200 l'esecuzione di un file MPEG occupa l'80% della CPU. I programmi disponibili su Internet per ascoltare i file succitati sono alquanto numerosi, ma in questi mesi il WinAmp è quello che si è affermato come standard e che quindi vi propongo nella sua ultima release, la 1.72. Per utilizzarlo, non dovette far altro che scompattarlo dall'interfaccia grafica (o cliccare due volte sul file winamp172.exe nella cartella \GOODIES), quindi lanciare il file winamp.exe dalla cartella di destinazione.

THUMBSPLUS 3.10 PER WINDOWS 95 E WINDOWS NT 4.0

Cartella \WIN95\THUMB
ThumbsPlus è un visualizzatore di file grafici per Windows 95. La sua eccezionalità non risiede tuttavia nel gran numero di formati che è in grado di gestire, ma nel fatto che permette di organizzare perfettamente dei database delle immagini contenute su disco fisso. ThumbsPlus analizza e scova fotografie ovunque esse siano, su disco fisso, CD-ROM o sulla rete, ne fa l'immediata anteprima e ne indica all'utente la locazione. ThumbsPlus si presenta come una normale finestra di File Manager, assimilabile alla Gestione

NBA 98

Recensito mesi fa dal Besser, finalmente questo NBA Live 98 della EA Sports fa la sua apparizione sul Silver Disk in versione giocabile. Il demo, contenuto all'interno della dir \NBA 98 del vol. 40 nella forma del solito archivio autoscompattante di nome **nba98.exe**, per girare richiede come minimo un P90 con 16MB di RAM e Windows 95. Il gioco supporta la 3Dfx e, per il resto, non credo ci sia molto da dire se non che, una volta che ci avrete preso mano, potrete sbizzarrirvi in schiacciate spettacolari, tap-in e quant'altro vi venga in mente. Siamo sempre lontani dagli standard di un Total NBA per PlayStation, ma al momento è forse il massimo cui possiamo ambire su PC...



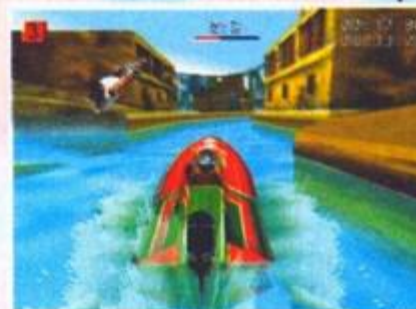
PLANE CRAZY

Devo dire che quando ho visto girare in redazione questo Plane Crazy della Inner Workings sono rimasto piacevolmente stupito da un giochino semplice semplice ma veramente ben realizzato sotto il profilo tecnico. Distribuito dalla Europress, il titolo in questione non è altro che un arcade di corse dove però, anziché guidare una macchina, si piloterà un piccolo aeroplano. Questo significa più divertimento ma anche una maggiore difficoltà nel controllo, che si tradurrà, almeno all'inizio, in risultati non propriamente esaltanti. Comunque sia, i programmatori della Inner Workings mi hanno pregato di assicurarvi che la versione definitiva sarà un po' più facile da giocare: io, il mio dovere di messaggero l'ho fatto. Contenuto nella directory \PLANE CRAZY del vol. 39, il dimostrativo è installabile cliccando due volte sul file **setup.exe** e, per funzionare, richiede almeno un Pentium 166 con 16MB e Windows 95 installato. Personalmente, mi sento di raccomandarvi di affiancare alle richieste di cui sopra anche una bella 3Dfx, per ottenere dei risultati di tutto rispetto...



POWERBOAT

Gioco controverso, questo Powerboat: quando lo vidi ad Atlanta durante la passata edizione dell'ECTS mi sembrava bellissimo, mentre stando alle versioni viste finora mi pare si tratti di un titolo piuttosto brutto. In attesa della versione definitiva di questo arcade (che non è quella che troverete recensita su altre riviste nostre concorrenti...), godetevi il dimostrativo di un gioco di corse ad ambientazione nautica dove vi verrà data la possibilità di sedervi all'interno di un veloce motoscafo e di correre per dei canali ricchi di salti e ostacoli. Quali che siano le richieste hardware di questo titolo sinceramente non lo so, dato che si è dimostrato scattoso su qualsiasi macchina sia stato provato, sia in versione "liscia" che accelerata: l'unica cosa che posso dirvi è che lo troverete all'intero della cartella \POWERBOAT del vol. 40 e che, per installarlo, basterà cliccare sul file **setup.exe**.



WARBREEDS

Realizzato dalla Red Orb Entertainment e contenuto nella cartella \WARBREEDS DEMO, WarBreeds è uno strategico in tempo reale per Windows 95 nel quale, un po' come in tutti gli emuli di Warcraft 2, si dovranno prima costruire delle installazioni, quindi fortificare il proprio esercito e infine sferrare l'attacco al nemico. Nel caso specifico c'è da tenere presente che l'energia che permette di far funzionare qualsiasi cosa è fornita da delle unità ("pod") da piantare nel terreno e da far crescere in spazi ampi. Una volta che si avrà sufficiente energia, si potranno costruire altre infrastrutture quali ad esempio i laboratori genetici (Gene Labs), grazie ai quali si potranno non solo creare nuove unità ma sarà possibile anche impostarne parametri quali forza, armi e accessori. Molto importanti si riveleranno anche i raccoglitori genetici (Gene Collectors), coi quali sarà possibile analizzare il corredo genetico dei nemici e imparare come innestare le loro armi sulle vostre unità. Nel demo è inclusa una campagna d'addestramento suddivisa in tre missioni grazie alle quali sarà possibile imparare i rudimenti del gioco.



Per provare il dimostrativo in questione sarà necessario usare l'interfaccia grafica o cliccare sul file **setup.exe**: i requisiti minimi di sistema includono un Pentium 90 con 16MB di RAM e Windows 95 con relative DirectX 5.0.

Entra nella più grande vetrina-mercato di prodotti multimediali su CD per il tuo computer e la tua console



WWW.CDITALIA.IT

Giochi, prodotti educativi, culturali e per i tuoi hobby
Ordina direttamente tramite internet!
Riceverai direttamente a casa il prodotto che desideri

ROBO RUMBLE

Alzi la mano chi prima delle news del mese scorso conosceva RoboRumble e la sua casa di sviluppo, la polacca Metropolis Software: qualcuno magari sparso tra voi sessantamila lettori ci sarà anche, ma vi assicuro che io stesso sono caduto dalle nuvole quando ho visto i primi screenshot. Bene, detto fatto, eccovi qui il demo di questa versione riveduta e corretta di Total Annihilation, strategico in tempo reale nel quale le mazzate le si tira ad suon di robottoni. Non fatevi trarre in inganno dalla triste intro o dalle deprimenti schermate grafiche dei menu: il meglio il gioco lo dà quando inizia ad sfruttare la 3Dfx, impiegata davvero bene. La trama, ammesso che vi possa interessare, narra dei soliti alieni che vengono ad romperci le cosiddette e di noi che siamo costretti ad affidare le nostre speranze nelle armi realizzate da due consorzi opposti tra loro: chi dei due vincerà non è arduo dirlo, dato che nel demo ne potrete usare uno solo, ma resta il fatto che se possedete almeno un Pentium 90 con 16MB di RAM e Windows 95 installato, potrete provare anche voi ad dire la vostra. Ah, dimenticavo: Robo Rumble lo trovate nella directory \ROBO RUMBLE del vol. 40 all'interno di un archivio autoscompattante di nome **demov11.exe**.

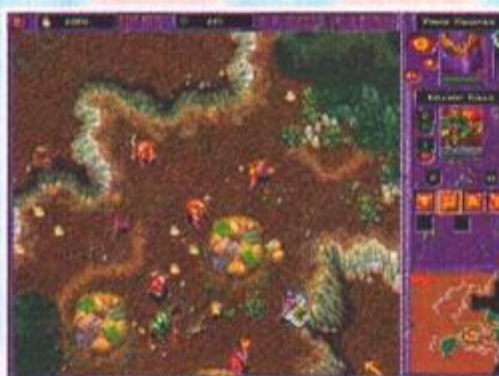


risorse di Windows 95: sul lato sinistro si trova la struttura ad albero del disco fisso, che può venire espansa ad più livelli, mentre nella parte destra trovano posto i nomi dei file con un riquadro di anteprima. Ovviamente sarà attiva solo l'anteprima dei file supportati, mentre gli altri non verranno considerati.

L'installazione di ThumbsPlus è molto semplice: basta cercare il file TPLS3232.EXE sul CD e cliccarci sopra due volte per avviarlo. Per disinstallare il programma si dovrà andare nel Pannello di controllo, voce "Installa Applicazioni", selezionarlo e premere il bottone RIMUOVI.

WAR WIND 2

Sviluppato e prodotto dalla SSI, War Wind II è uno strategico alla Warcraft all'interno del quale svariate razze verranno ad contatto tra di loro e si fronteggeranno per la supremazia totale del pianeta Yavun. Molti anni sono infatti passati dal Grande Conflitto e gli umani, seppur riluttanti, sono diventati parte della diversità culturale di questo mondo alieno. Ma le cose, ovviamente, non procedono per il verso giusto. Le quattro etnie che si fronteggeranno saranno gli Overlord Faction, che vedrà riuniti tra loro i Tha'Roon e gli Obblinox, e i SUN (Servants Under NagaRom), che verranno rappresentati dai Shama'Li e dagli Eggra; delle due razze umane ci saranno i Marines, composti unicamente da soldati, e i Descendants, popolati da scienziati e accademici. Nel demo, contenuto all'interno della dir \WARWIND 2 del vol. 39 e installabile cliccando due volte sul file **setup.exe**, vi verrà data la possibilità di impersonare i Marines in una battaglia che, perché abbiate almeno la possibilità di parteciparvi, necessita che voi siate i possessori di almeno un Pentium 90 (Pentium 120 raccomandato) con 16 MB RAM e 30MB di spazio su HD, tutto ciò senza dimenticare l'immane Windows 95 con relative DirectX 5.0 installate...



MICROSOFT REGCLEAN 4.1

Cartella \WIN95\REGCLEAN
In questi mesi ci siamo accorti di quanto sia fondamentale e importante il REGISTRY di Windows 95, ovvero la sua spina dorsale, il file contenente la configurazione totale della macchina sia sotto il profilo hardware che software. La sua struttura particolarmente complessa impedisce però ai meno esperti di addentrarsi nei suoi segreti, facendo in modo che siano ben pochi coloro che realmente lo sappiano manipolare correttamente. Stando così le cose, la Microsoft ha sviluppato una semplice utility in grado di analizzare e correggere facilmente le piccole discrepanze che possono generarsi nell'uso corrente di Windows 95: il suo nome è RegClean e la trovate sul CD nella cartella WIN95\REG-CLEAN. RegClean si presenta come un Wizard: il suo impiego non richiede nessun intervento da parte dell'utente, in quanto la procedura di analisi e correzione del Registry avviene automaticamente all'avvio del programma. All'utente non rimane che confermare la volontà di correggere o meno il Registry. RegClean crea nella sua cartella un file di backup delle impostazioni modificate: in caso di necessità, si potrà cliccare su tale file, con estensione REG, per ripristinare quanto cambiato.

SABRE ACE

Se vi piacciono i simulatori di volo e volete vivere un periodo della nostra storia che non è praticamente stato mai preso in considerazione dalle software house, allora "Sabre Ace: Conflict Over Korea", sviluppato dalla Eagle Interactive e prodotto dalla Virgin Interactive Entertainment, potrebbe essere proprio il gioco che fa al caso vostro. Com'è facile capire, il titolo in questione prende spunto dalla Guerra della Corea tenutasi ad cavallo tra il 1950 e il 1953 (se non ricordo male) e, di conseguenza, anche gli aerei che si potranno pilotare saranno differenti dai biplani o dagli F-22 cui siamo abituati ultimamente: qualora si scelga di combattere con gli americani si partirà con un F-51 per poi arrivare, promozione dopo promozione, prima all'F-80 e finalmente all'F-86 Sabre; se invece si sceglierà di stare dalla parte dei nord coreani si partirà con uno Yak-9 e quindi si arriverà al MiG 15. Il demo, contenuto nella directory \SABRE ACE e installabile grazie al file **setup.exe**, richiede come minimo un Pentium 133 con 16MB e Windows 95 installato.



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

"Sega Touring Car Championship" è un gioco arcade di guida della Sega Entertainment nel quale si potranno pilotare i bolidi che di solito sfrecciano sui circuiti automobilistici nella gare del campionato Gran Turismo. Nel demo, per inseguire i sette concorrenti con cui vi troverete ad avere ad che fare, sarà possibile avvalersi della visuale in soggettiva o di una telecamera posta dietro alla macchina; la corsa è ad tempo e si avranno non più di 45 secondi per completare un giro di pista. AD differenza che nella versione definitiva del gioco, si potrà guidare solamente l' Opel Calibra V6 per un massimo di due giri. Vi ricordo che il demo, di base, partirà in bassa risoluzione e che quindi, per ottenere risultati accettabili, sarà necessario premere il tasto ALT e impostare l'alta risoluzione dall'apposito. La configurazione minima richiesta prevede uno scontato Pentium 90 con 16MB RAM sui cui sia installato Windows 95 con relative DirectX 5.0, anche se mi sento di consigliarvi almeno un P166. Il demo è contenuto nella dir \SEGA TOURING CAR e, per essere installato, richiede un doppio click sull'archivio autoscompattante di nome **stc_demo.exe**.



GAME SPY 3D v. 1.52

Cartella \WIN95\GAMESPY
Vi piace giocare su Internet e non volete spendere una lira? Bene, perché da oggi avrete ad vostra disposizione GameSpy, un programma che vi permetterà di rintracciare i provider capaci di offrire il servizio migliore: l'unica condizione, ovviamente, è che abbiate una connessione ad Internet. Una volta installato il programma, potrete selezionare il videogame cui vorreste giocare (per esempio Quake II) e quindi cliccare sulla voce "GameSpy/Update this source": il programma inizierà immediatamente una ricerca sulla rete e vi fornirà una lista di tutti i server mondiali sui quali è possibile giocare il titolo da voi prescelto. Oltre ad questa lista vi verranno forniti i relativi "ping", cioè i tempi che ci mette un segnale ad partire dal vostro computer, arrivare al server e tornare al vostro computer. Più basso è il ping e meglio è. AD questo punto, basta cliccare due volte sul server desiderato e in pochi secondi sarà possibile iniziare giocare! Per installarlo, basterà cliccare due volte sul file **gamespyinstaller152.exe**; per disinstallarlo, sarà sufficiente selezionare la voce GameSpy dal menu installa/disinstalla applicazioni.

THE GOLF PRO

Di tutte e tre le simulazioni del gioco del golf che vi ho proposto questo mese, "The Golf Pro" è senz'altro quella che si prospetta più interessante, non tanto per la grafica renderizzata realizzata con l'ormai immane Silicon Graphics, quanto piuttosto per l'innovativo sistema di controllo che, primo fra tutti, dà veramente l'impressione di effettuare uno swing con la mazza. Sviluppato dalla Empire con l'aiuto del famoso (in Inghilterra) Gary Player, the Golf Pro sfrutta il sistema di controllo Mousedrive, grazie al quale per effettuare lo swing si dovrà cliccare sul tasto sinistro, caricare il colpo spostando il mouse ad destra, quindi chiudere il movimento riportando il mouse verso sinistra; non appena si vorrà colpire la palla, si dovrà lasciare il tasto del mouse. Il tiro finale sarà frutto quindi non solo della potenza ma, soprattutto, del movimento di "chiusura" del polso e del punto di impatto. Anticipando o ritardando quest'ultimo si colpirà infatti la pallina sotto o "in testa", provocando un tiro con effetto all'indietro o in avanti; chiudendo invece il movimento del polso non in modo perfettamente orizzontale ma piuttosto diagonale (verso l'alto o il basso), si imprimerà un effetto ad rientrare o ad uscire. All'inizio non sarà facile capire come e cosa fare ma vi assicuro che, una volta presa la mano, tutto diventerà più facile. Tolto questo, non mi resta che dirvi che il demo di The Golf Pro lo trovate nella directory \THE GOLF PRO del vol. 39 e che, per installarlo, dovrete cliccare sul file **gpcinst.exe**. Il gioco come requisiti minimi di sistema richiede un Pentium 90 con 8MB di RAM e una scheda grafica con almeno 1MB di RAM. The Golf Pro, che qui trovate in una versione ancora sperimentale (quello che ho potuto vedere io dal vivo è molto meglio di quanto non si veda qui nel demo), richiede Windows 95 anche se poi usa il DOS.





**ABBIAMO
DATO ALLA
DISTRIBUZIONE
UNA NUOVA
FORMA**

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui..

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation
FORCE

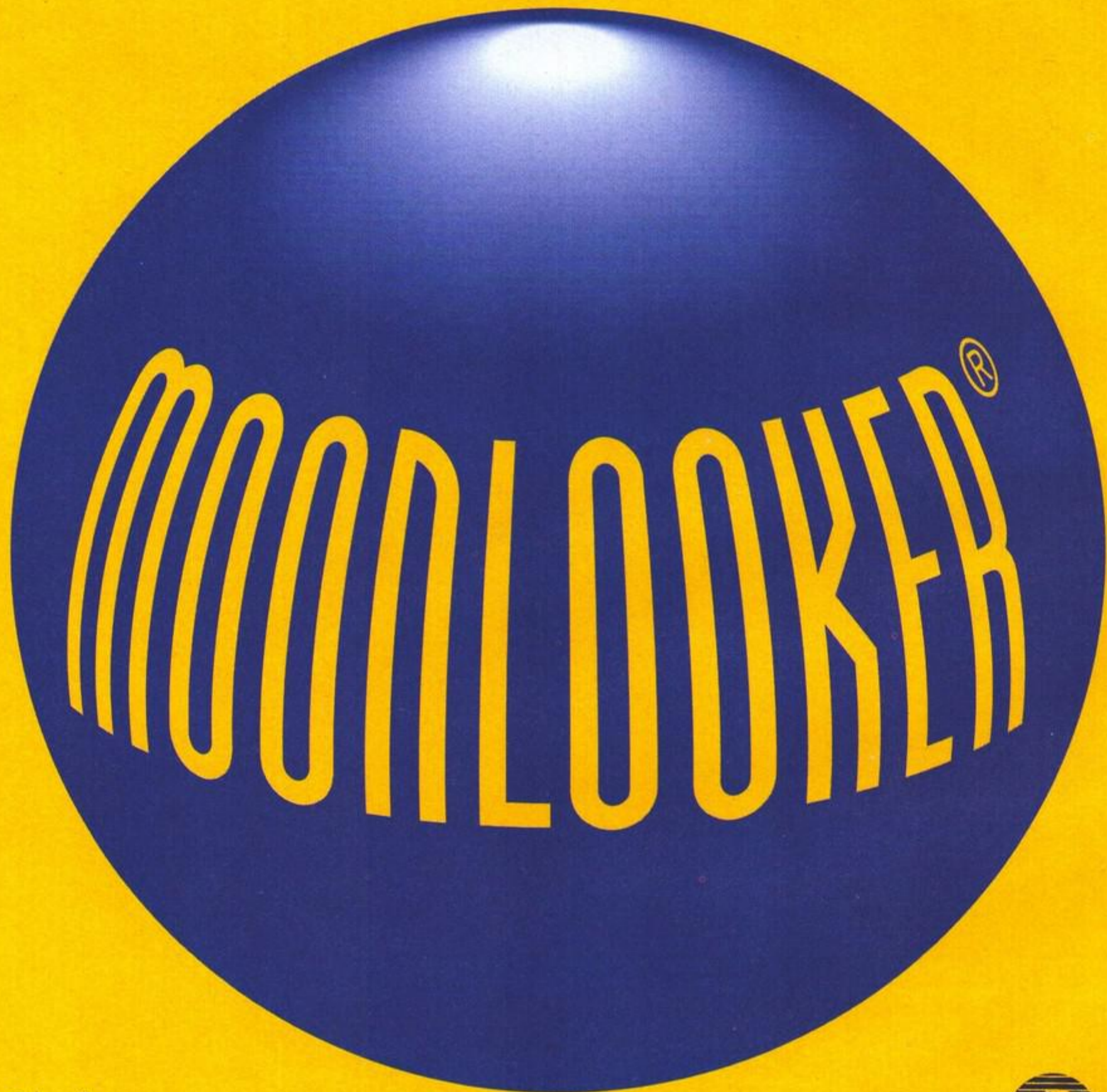
pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

PLAYSTATION FORCE
ogni mese in edicola

**TUTTO QUELLO CHE NOI ABBIAMO
GLI ALTRI L'HANNO DOPO DI NOI.**

**TUTTO QUELLO CHE GLI ALTRI HANNO
NOI L'ABBIAMO PRIMA DI LORO.**



All trademarks and copyrights are recognised. Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.



*Blue
Byte*



GRAVIS

Microsoft



MICROPROSE



MOONLOOKER s.p.a.

Distribuzione di Videogames e Accessori per PC e Console

VIA TIBULLO, 13 - 00193 ROMA - TEL. (06) 681913.20 r.a. - FAX (06) 6869705 r.a.

vinci con TGM se conosci

BUNNY PEOPLE



GRANDE CONCORSO

Partecipa anche tu al grande concorso Xenia Edizioni, gioca con TGM e vinci un personal computer basato su processore Pentium III! Inoltre ti attendono una valanga di altri premi. Partecipare è semplicissimo: basta rispondere al banale quesito qui di seguito riportato e inserire i propri dati e preferenze nella tabella apposita. Il concorso inizia con questo numero di TGM (105/febbraio 98) e ha termine con la chiusura ufficiale del FuturShow di Bologna: il 7 aprile 1998. E' possibile partecipare inviando il questionario allegato a queste pagine (o una sua fotocopia); oppure direttamente presso il punto previsto nello stand Xenia al Futurshow di Bologna; oppure ancora attraverso il sito Internet della Xenia Edizioni (www.xenia.it) e comunque entro e non oltre il 7 aprile 1998 (farà fede la data del timbro postale). L'estrazione avverrà il giorno 8 maggio 1998. I vincitori saranno avvertiti a mezzo lettera raccomandata.

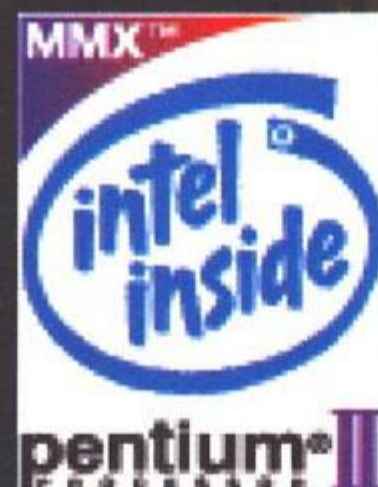
Saranno considerate valide solo le schede riportanti tutti i dati richiesti.

L'indirizzo cui inviare il materiale è il seguente: Xenia Edizioni, Vinci con TGM - via Carducci 31 20123 Milano.



CHI SONO I BUNNY PEOPLE?

Bunny People sono i tecnici che si occupano della gestazione dei nuovi processori negli stabilimenti specializzati Intel. Lavorano in ambienti sterilizzati e asettici; per questo indossano le strane divise che li hanno resi famosi.



GRANDE CONCORSO

vinci un **PENTIUM II**



scheda di partecipazione

Al fine di facilitare il compito della redazione e di rendere sempre migliore la tua rivista preferita, ti chiediamo cortesemente di riempire il seguente prospetto, dichiarando che i dati rilevati non saranno divulgati e saranno utilizzati unicamente come archivio interno, nel rispetto della legge 675/97.

NOME COGNOME
 ETA' PROFESSIONE
 DOMICILIO N° CAP
 CITTA' TEL.

DATI GENERALI

1) Possiedo:

- | | | |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC compatibile | <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Console |
| <input type="checkbox"/> 486 o precedenti | <input type="checkbox"/> 500 | <input type="checkbox"/> Sony Playstation |
| <input type="checkbox"/> Pentium fascia bassa (90 - 166) | <input type="checkbox"/> 1200 | <input type="checkbox"/> Nintendo 64 |
| <input type="checkbox"/> Pentium fascia alta (200 o superiore) | | <input type="checkbox"/> Sega Saturn |
| <input type="checkbox"/> lettore CD velocità | | |
| <input type="checkbox"/> modem velocità | | |
| <input type="checkbox"/> accesso Internet | | |
| <input type="checkbox"/> Scheda grafica accelerata: | | |

2) Giudico TGM (esprimi un giudizio (voto da 1 a 10) sulle rubriche di The Games Machine)

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| Silver Disk | Voci di Corridoio |
| Preview | Review |
| Bovabyte | Hardware |
| Sezione Amiga | Sezione Mac |
| Talent Scout | Consolemania Corner |
| TGM Movie | Music Machine |
| TGM Mail | |

3) Leggo altre riviste di settore

- | | |
|-------|----------------------------|
| | giudizio (da 1 a 10) |
| | giudizio (da 1 a 10) |
| | giudizio (da 1 a 10) |

4) I miei giochi preferiti sono

- | | |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Avventure Grafiche | <input type="checkbox"/> Strategico gestionali |
| <input type="checkbox"/> Giochi di Ruolo | <input type="checkbox"/> Arcade (shoot'em up/ beat'em up) |
| <input type="checkbox"/> Simulatori | <input type="checkbox"/> Sportivi |
| <input type="checkbox"/> Platform | <input type="checkbox"/> Puzzle |
| <input type="checkbox"/> altro | |

Data Firma.....

ECCO IL DOMANDONE DEL SECOLO

Chi sono i Bunny People?

- Gli astronauti in partenza per la luna.
- I tecnici degli stabilimenti specializzati Intel
- I fun di Bugs Bunny il celebre coniglio dei disegni animati.

1° PREMIO:

Personal computer multimediale basato su processore **PENTIUM II** 233 Mhz, 64 MB di EdoRAM, HD da 4.3 GB, scheda video Matrox Millenium 4 MB, scheda audio, casse acustiche, monitor e accessori.

2° e 3° PREMIO:

Kit Create & Share con Camera Pak

4° e 5° PREMIO:

Kit Multimedia con coppia di casse acustiche

Dal 6° al 15° PREMIO:

Abbonamento per un anno (undici numeri) alla rivista The Game Machine.

Dal 16° al 25° PREMIO:

Una confezione originale di **Quake 2** di ID Software, distribuito in Italia da Software & Co.

Dal 26° al 75° PREMIO:

Bunny People, i simpatici pupazzetti mascotte della Intel.

IL GIGANTE COMPAQ DIVENTA ANCORA PIU' GRANDE

La Compaq ha acquistato la Digital Equipment per 9.6 miliardi di dollari, in quello che verrà ricordato probabilmente come l'affare del secolo per l'industria informatica, e una delle acquisizioni più importanti per il quadro economico mondiale dei nostri giorni. L'accordo si è realizzato dopo due anni di trattative, e secondo una nota ufficiale ha il solo scopo di rafforzare la presenza di mercato delle due compagnie, che trarranno ovvi benefici dalla loro azione congiunta. Gli azionisti Digital riceveranno circa 30 dollari per azione; il pagamento verrà perpetrato tramite l'emissione di circa 150 milioni di azioni Compaq, e con oltre 4.8 miliardi di dollari in contanti. In seguito alla notizia, la borsa ha reagito con entusiasmo e le azioni della Digital hanno subito un rialzo del 21.6%, contro un calo del 9% di quelle Compaq. La situazione finanziaria attuale vede Compaq in ottima salute, con una crescita del fatturato del 30% nel '97 (24.6 miliardi di dollari), mentre Digital si sta lentamente tirando fuori dalle cattive acque, e dopo un 1996 in rosso ha riportato profitti per oltre 140 milioni di dollari nell'anno fiscale '97. L'acquisizione di Digital garantisce a Compaq il supporto di 1.600 tecnici specializzati in ambiente Windows, e 3.000 professionisti di Unix; il fatturato complessivo delle due compagnie rende la nuova società la seconda più grande compagnia dell'intera industria informatica. Cosa accadrà ora? Quali decisioni verranno prese in merito alle linee Digital? E' più che probabile che vengano eliminate le linee PC e Notebook (che pure rappresentano una punta di qualità nel mercato attuale), e parecchi dirigenti di alta fascia perderanno il posto, così come accadde con la Tandem (recentemente acquisita dalla stessa Compaq). Pare che le famiglie di prodotti su cui la "porzione" Digital dovrà concentrarsi saranno quelle relative ai chip della serie Alpha e alle workstation a base Intel, prodotti che rappresentano il meglio della tecnologia applicata di marca Digital. JP

LA GRANDE FAMIGLIA DEI PENTIUM II

Sono ben 14 le differenti versioni di Pentium II che la Intel ha progettato, mentre si appresta a presentare un nuovo, rivoluzionario design dello slot in cui il chip è contenuto, ovvero lo Slot-2; questo nuovo "involucro" grande il doppio rispetto all'originale, consentirà prestazioni avanzate e sarà destinato a workstation e computer high-end. Saranno ben 6 le versioni di Pentium II con base Slot-2 rilasciate quest'anno (a partire dall'estate), la prima delle quali avrà una frequenza di ben 400MHz, 512Kb di cache interna, e sarà in grado di comunicare con gli altri componenti del PC alla velocità di 100MHz (contro le 66MHz tradizionali). Ma nel frattempo la seconda generazione dei Pentium II è già qui: il Deschutes è ai blocchi di partenza, ed è il più veloce processore Pentium II disponibile. Avrà una frequenza di clock da ben 333MHz, ma la sua uscita rappresenta un fatto importante soprattutto per il prezzo di lancio: sarà intorno ai 700 (per gli acquisti all'ingrosso dei produttori hardware), ovvero il prezzo più basso mai proposto da Intel per un processore top-end. Si tratta dell'effetto combinato del crollo dei costi produttivi, e della nascita di un vero e proprio mercato di sistemi low-end, con prezzi inferiori ai 1000 dollari. Il proliferare di questi sistemi ha avuto un effetto straordinario, portando al ribasso dei prezzi dell'intero mercato informatico. La compagnia leader nel settore delle CPU ha annunciato anche un altro nuovo modello: un Pentium MMX, destinato ai notebook, da ben 266MHz, denominato Tillamook, è già inclusa in sistemi portatili prodotti da Dell, Digital, Compaq e Toshiba. JP

ANCHE ALTAVISTA REGALA L'E-MAIL

I motori di ricerca, per loro natura, cercano di espandere i confini del loro business nei modi più disparati, e ora sono parecchi i search engine che offrono, tra gli altri servizi, anche quello della posta elettronica gratuita. L'ultimo ad aggiungersi alla lunga lista è AltaVista, che ha stretto un accordo con una compagnia già da tempo operante in questo settore, la Iname. Il fattore novità nell'offerta di AltaVista è dato dalla possibilità di scegliere un indirizzo personalizzato tra quelli disponibili, non dovendosi cioè limitare al domain name relative al nome del search engine vero e proprio (come accade, ad esempio, con Yahoo e Excite). "@cyberdue.com", "@earthling.net" e "@teacher.com" sono alcune delle possibilità a disposizione degli utenti. Sebbene AltaVista arrivi in ritardo di circa sei mesi rispetto a di questo trend, questa è l'ennesima conferma di come i servizi in rete, almeno per quanto concerne i "Portal Sites" (ovvero quei siti che generalmente possono costituire l'area d'ingresso dei naviganti nella rete), stiano cambiando fisionomia per concentrare funzionalità diverse, al fine di soddisfare i bisogni più disparati dell'utente: home page personali, messaggistica istantanea, metacontenuti quali notizie finanziarie e altre informazioni fanno ormai parte dell'offerta standard di tutti i motori di ricerca, e altre grandi compagnie come Geocities, Microsoft e Qualcomm stanno fiutando l'affare. Tornando ad AltaVista, nell'ambito della diversificazione dei servizi il search engine della Digital offre da poco un interessante meccanismo di traduzione automatica delle pagine Web, in cinque; l'intento è quello di catturare un nuovo tipo di mercato, quello dei non-anglofoni, offrendo la possibilità di vedere tradotta istantaneamente qualsiasi pagina nella propria lingua. Il nome del servizio, Babelfish, è tratto dalla serie di libri di Douglas Adams "Guida Galattica per Autostoppisti", dove il Babelfish animaletto che, posizionato nell'orecchio di qualsiasi ascoltatore, lo rendeva capace di comprendere qualsiasi lingua dell'universo. In certi casi i risultati fanno sorridere, ma una prova vale la pena di farla: l'indirizzo è <http://babelfish.altavista.digital.com>. JP

MODEM A 56K BPS, LO STANDARD E' ORMAI UFFICIALE

Un accordo definitivo e incondizionato sullo standard relativo ai modem a 56k bps è stato finalmente raggiunto a Ginevra: si chiamerà V.90, e prepara il terreno affinché i produttori possano cominciare a vendere modem compatibili da subito, con i relativi upgrade software per chi già possiede uno dei modem super-veloci. Ma che ne è dunque dello standard su cui le compagnie si erano messe d'accordo in precedenza, il V.pcm? Pare che alcuni test recentemente effettuati ne abbiano provato la non totale interoperabilità, specialmente verso implementazioni hardware differenti dello standard stesso: si tratta di informazioni rilasciate in un comunicato congiunto da Hayes, Cisco e Ascend, che inizieranno peraltro la produzione soltanto quan-

VOCI DI CORRIDOIO

I MITI ALLA CARICA

Avete presente i Mythos, quelli della serie XCOM? Bene, eccoli di nuovo con questo Magic & Mayem, un titolo dalla grafica non particolarmente esaltante ma dalle caratteristiche piuttosto interessanti, specialmente per un accanito della strategia come il sottoscritto (dopo le mie recenti banfe su Orion 2, ho ricevuto sfide da diversi lettori... Bravi, bravi). Sostanzialmente, ci troviamo in un mondo popolato da decine di incantesimi,



l'utilizzo dei quali risulterà fondamentale per la conquista dei vari territori in cui ci troveremo calati. Max ha visto il gioco, anche se in una versione piuttosto 'primordiale', ma è rimasto favorevolmente impressionato; la caratteristica del tempo reale dovrebbe dare una buona linfa al titolo e dopo il mezzo fiasco di Lords of Magic (secondo il mio parere, sia ben chiaro), si attende veramente qualcosa di qualitativo in un genere che batte la fiacca da qualche tempo.

MB

SUPER INTERNET

Sembra ormai consuetudine lanciare in queste pagine un grido di speranza per tutti coloro i quali vedono in Internet il servizio più interessante del momento ma sono angosciati dalla lentezza delle connessioni. Nel numero di gennaio si era parlato del progetto "Internet 2", sistema voluto dal governo Clinton e dedicato a imprese e università. Questa nuova Internet si propone di creare una rete parallela a quella attuale, capace però di gestire traffici fino a 622MB al secondo. Questa cifra, solo due mesi fa, sembrava fantascienza. Anche le più innovative tecnologie europee, come quelle proposte dalla canadese Nortel Telecom (un sistema che sfrutta i cavi elettrici al posto di quelli telefonici) o dall'americana Intelogis (che propone un sistema analogo chiamato Passport) garantiscono velocità dieci volte superiori a quelle di una linea ISDN a 128Kbps: velocità certo interessanti (per inciso il sistema Passport consente già, con una spesa inferiore alle 500.000 lire, di installare una connessione elettrica che può raggiungere 1,5 Mbit/s) ma di certo non paragonabili ai famigerati 622 MBps. Ma ecco che sul finire dell'inverno una nuova, strabiliante soluzione si affaccia dando altro fuoco alle polveri delle nostre speranze: si chiama "Project Oxygen" ed è un'idea di una compagnia del New Jersey, il CTR Group Ltd. Il loro progetto prevede un cablaggio sottomarino a fibre ottiche di 320.000 Km, con 262 landing-point sparsi in 175 località mondiali (ne sono previsti anche in Italia). Pianificato per entrare in attività tra il 2000 e il 2003, questo nuovo network consentirà trasmissioni a partire da 100 GB al secondo, con la possibilità di raggiungere picchi di un Terabyte al secondo. Stropicciati gli occhi e fatti due conti, risulta chiaro che si sta parlando di velocità più di mille volte superiori a quelle della futura Internet 2. L'iniziativa costerà 14 bilioni di dollari e coinvolgerà compagnie statunitensi, europee e nipponiche. L'esigenza, spiegano al CRT Group, nasce da attente previsioni che vedono l'attività industriale sempre più collegata al servizio di rete. Inoltre anche la richiesta dei privati di servizi di "video on demand" e di servizi video/vocali digitali ha spinto l'industria verso questa strada. Si prevede ancora una volta una rivoluzione delle comunicazioni, ed è impressionante quanto sia vicino il futuro di cui si sta parlando.

ME



CRONACHE DI BRITANNIA

(Diario di Ultima Online, capitolo I)

...Avevo descritto questo nuovo gioco sul numero del mese precedente, ma la gente voleva saperne di più e le pagine vergate dalla mia volenterosa mano non avevano saziato la loro curiosità. Mi giunsero dispacci dagli angoli più remoti della penisola. Nel mio excursus avevo citato una gilda che si era offerta di aiutarmi in caso di bisogno. Si chiamava Ufficio Investigativo dei Dragoni o qualcosa di simile... Dovete perdonarmi l'imprecisione, ma di recente mi sono imbattuto in un mago cialtrone che con la scusa di curarmi l'emicrania ha cancellato il contenuto di metà del mio cervello. In questo gioco ci sono altre gilde italiane oltre all'Ufficio Investigativo, forse sarebbe il caso di citarle... Or mi sovengono i momenti in cui scrivevo quell'articolo: il volto infuriato di un Demonio, i suoi capelli ritti e ispidi, le braccia irsute che roteano sopra la testa un'enorme ascia bipenne mentre mi dice che più di quattro pagine non mi può dare... L'ho descritto alla gente di Trinsic, loro queste creature le chiamano "caporedattori". Ho in tasca un suo messaggio: dice che se il nuovo gioco avrà il successo che ci aspettiamo, allora e solo allora avrà lo spazio che mi serve. Ne ho un altro di qualche giorno dopo. Riconosce che la mia idea era buona (ovvio, TUTTE le mie idee sono buone) e quindi possiamo cominciare.

Dedicherò il primo capitolo alle gilde italiane, così da ristabilire la par condicio. Folte nebbie popolano la mia mente a causa dell'incantesimo di cui vi dicevo, quindi per farmi aiutare ho reclutato un assistente nominato Karis. Il suo nome s'intona con quello di Britannia. Per le informazioni che seguono ringraziate anche McOrion, un viandante al quale auguro buona fortuna.

Partiamo con le organizzazioni tradizionali. Meritano attenzione i Templari di Taos, gruppo del quale fanno parte una settantina di personaggi. Potrete contattarli all'indirizzo www.aspide.it/freeweb/taos/. Oltre al già citato DBI mi sovengono i Guardiani della Sacra Ankh, folto gruppo di guerrieri composto al momento da circa 120 giocatori. La gilda ha una homepage all'indirizzo www.difnet.com/gdsankh, che vale la pena visitare per leggere il racconto della loro storia. Un'altra gilda degna di nota è la Confraternita del Drago Nero, autrice di un bel sito all'indirizzo <http://www.geocities.com/Hollywood/Set/5324/UOLpage.html>.

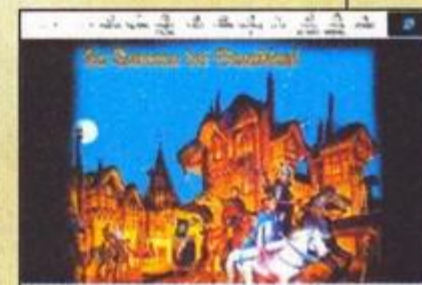
E ora scendiamo nell'arena... La Decima Legio è un'organizzazione di mercenari, dediti al divertimento e alla sopravvivenza. Se v'interessa la loro vita militare e volete vedere il loro bel logo fate un giro all'indirizzo www.geocities.com/TimesSquare/Lair/2399/. Un'altra gilda guerriera è quella degli Apocalypse Knights, rintracciabile all'indirizzo www.geocities.com/TimesSquare/Dun-geon/5913/main.html: visitateli, vi saluteranno a ritmo di heavy metal.

I più spensierati sembrano gli appartenenti alla Corte di San Giorgio (www.mol.bo.it/gilda/), il cui principale obiettivo è semplicemente il "sano divertimento". Per ora sono pochi, ma diamogli tempo... Anche la gilda degli Elementali non ha un vero scopo (aspide.it/freeweb/lampopage/intro): essi sono gli unici nel cui sito ho letto una esplicita dichiarazione di neutralità rispetto alla ricerca del bene o del male. Altra organizzazione senza precise finalità è l'Eterna Fenice di Britannia, reperibile all'indirizzo www.geocities.com/TimesSquare/Castle/6209/gilda.html.

Il sogno più grande di tutti ce l'hanno i membri della Città del Sole (www.aspide.it/freeweb/lacittadelsole/index.htm), visto che il loro obiettivo è creare una vera e propria società.

A beneficio dei novizi segnalo un altro sito curato dai membri della Sacra Ankh: la taverna, reperibile all'indirizzo www.difnet.com/taverna/index.html. È bello, è programmato davvero bene ed è lì apposta per informarvi su UO. Potrete chiedere delucidazioni sulle singole gilde agli indirizzi disponibili sui rispettivi siti. Invito i coordinatori delle gilde italiane (o semi-italiane) non ancora citate a contattarmi, siamo solo al primo capitolo del diario...

Prima di riporre pennino e calamaio mettiamo in chiaro una cosa: sappiamo benissimo che Karis fa parte di una gilda, ma ora vi prego di risparmiarmi a me e a lui un fiume di lettere dove mi accusate di parzialità. Ad Ametraal di Trinsic non interessa cosa fa il suo aiutante nel tempo libero. Ci sono tante gilde ma siamo tutti italiani, quindi cerchiamo di andare d'accordo. E magari di mettere in piedi la Federazione.



Ametraal di Trinsic (aka Alessandro La Spada)

IBM A 1000 MHz

Alla IBM si stanno spremendo le meningi di quindici ingegneri per mettere a punto un nuovo microprocessore dalle prestazioni strabilianti. Presso i Research Labs di Austin è stata realizzata una versione sperimentale di microprocessore CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor) in grado di operare a una velocità di più di un bilione di cicli al secondo. Il chip contiene un milione di transistor e utilizza una tecnologia IBM a circuiti da quarto-di-micron in grado di offrire prestazioni da Gigahertz. L'oggetto in questione è basato su un'architettura PowerPC sviluppata da una joint-venture che vede impegnate IBM, Apple Computer e Motorola. Al momento le prestazioni di clock ottenute sono di 1100 megahertz ma il prodotto

finale potrà raggiungere velocità superiori grazie al CMOS 7S "Copper Chip", annunciato lo scorso anno dalla stessa IBM. "Copper" significa "rame", e questo nuovo sistema rappresenta l'innovazione più interessante proposta dalla IBM: sostituire nei circuiti le parti in alluminio con il rame, permetterebbe maggiore efficienza, diminuirebbe il calore sviluppato e consentirebbe un maggior numero di operazioni con un voltaggio minore. Si tratta di un bel colpo se si pensa che il chip più veloce della Intel, il recente Pentium II, tocca i 333 MHz, mentre l'Alpha RISC più veloce raggiunge "solo" i 500 MHz. Il nuovo progetto della IBM però, dovrebbe essere prodotto nel giro di un paio di anni. Bisogna dire che in questo lasso di tempo non si può prevedere cosa siano capaci di sfornare a casa Intel, dove stanno ultimando il nuovo Merced...staremo a vedere.

ME

Importanti novità da IBM Microelectronics: I chip del futuro.



VIVA LA GARUFFA

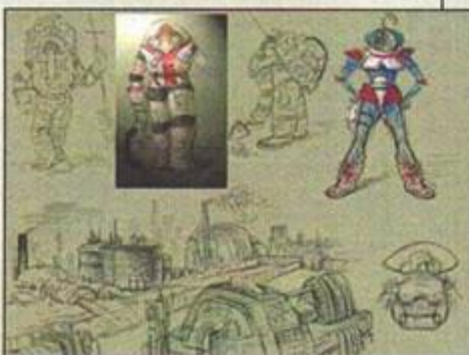
Dallo stesso creatore di Jimmy Whites Snoker (Archer Maclean), ecco Cueball, un gioco di biliardo che, contrariamente agli altri, dovrebbe immergerci in una realtà virtuale che va ben oltre il singolo tavolo verde. Tanto per cominciare, dalle immagini che abbiamo potuto vedere si ha veramente la sensazione di trovarsi in una stanza da gioco, con la possibilità di interagire con molti degli elementi presenti (fra i quali vi segnaliamo le freccette, una slot machine e perfino la versione originale del primo Dropzone - sviluppato chiaramente dal vecchio Archer, ndMax). Le versioni simulate riguardano il Pool e lo Snooker, ma mi è stato riferito che per la versione italiana si sta valutando la possibilità di includere il biliardo all'italiana e la goriziana (la prima variante è quella con cui perdo diverse ore al mese). La grafica è eccellente, le prestazioni dovrebbero risultare ottimali anche su un Pentium 133. Per il resto, il giudizio definitivo ve lo daremo fra non molto.



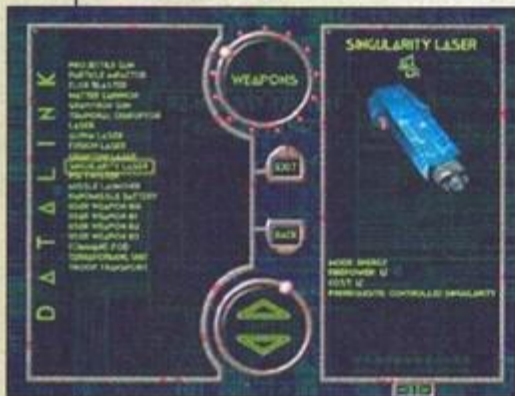
MB

OLTRE CIVILIZATION

Tutti conoscono Civilization, uno dei pochi, unici giochi perennemente in cima alle classifiche di gradimento. Il suo creatore, Sid Meier, è ormai divenuto un mito vivente ed è considerato una delle più influenti figure dell'industria dell'intrattenimento elettronico. Recentemente questo guru ha lasciato la Microprose per fondare una nuova società, la Firaxis, portando con sé anche il signor Brian Reynolds, anch'egli "fuggito" dalla casa di GP2. Quest'ultimo, oltre a intendersene di videogiochi, è laureato in storia e filosofia e, detto questo, chiunque è in grado di comprendere la forza produttiva che una mente del genere può sprigionare se affiancata a quella di un matto come Sid Meier. È da questa unione infatti che arriva il nuovo gioco di punta della Firaxis, "Sid Meier's Alpha Centauri - A Brian Reynolds Design". Un nome lungo per una lunga storia e un altrettanto lungo seguito... Ricordate come andava a finire una partita a Civilization? Vinceva chi portava il proprio popolo al massimo della civiltà, il che in termini di gioco consisteva nel raggiungere Alpha Centauri... Ma una volta raggiunta la meta? Nell'ottobre 1998 la storia proseguirà e questa volta il gioco si farà più complesso: avremo un manipolo di colonizzatori, approdati su un pianeta alieno e ostile, sul quale bisognerà progettare una nuova civiltà. Ma non basta costruire mezzi e città: occorre pensare al futuro, ai bisogni fisici e intellettuali dei popoli, delle generazioni che non avranno più nulla di terrestre. Nuove filosofie, nuova politica, nuovi sistemi per gestire l'economia, cose queste che comporteranno la nascita dell'esigenza di diversi canoni etici, di nuovi costumi e nuove decisioni. Questo sarà Alpha Centauri, nella tradizione di uno dei più fortunati giochi di strategia. Creare però una società, o meglio un modello di società per un futuro extraterrestre, non sarà certo semplice. L'idea è a mio parere eccezionale, a prescindere da come verrà realizzata. L'interfaccia di gioco sembrerebbe, dalle prime foto, allontanarsi da quella a cui eravamo abituati: in più le variabili da tenere sottocchio saranno molte di più, a partire dai terreni e dall'ecologia per arrivare alle strategie belliche, alle produzioni industriali, alle esigenze fisiche e mentali delle future generazioni aliene. Ammetto una certa eccitazione...l'attesa sarà dura.



ME

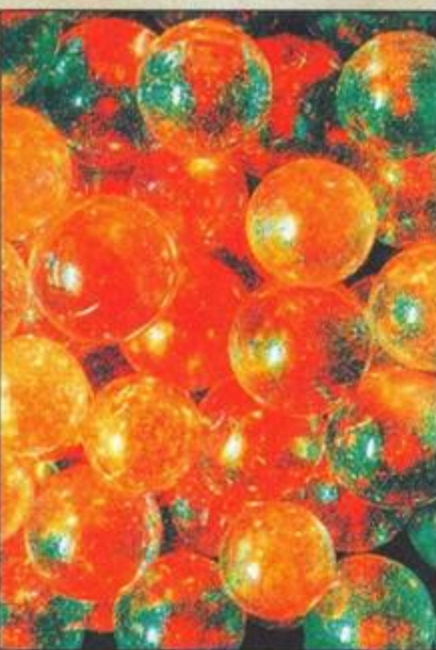


UNA NUOVA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE?

Recenti sviluppi scientifici hanno permesso a futurologi e scienziati di avallare l'ipotesi di una imminente rivoluzione industriale. Il fenomeno, che potrebbe rendere necessario ripensare l'industria dell'hardware, è denso di implicazioni. Il protagonista di questa novella fantascientifica si chiama ancora una volta "chip", ma in questo capitolo l'anima che dà vita all'oggetto miracoloso non è più un impulso elettrico, bensì un impulso fotonico. Laboratori sparsi per il mondo stanno cercando di cambiare strada, di eliminare i microfilari di schede e chip per sostituirli con fasci di luce laser. L'idea è quella di costruire microchip fotonici dieci volte più veloci di quelli attuali. Tutto nasce però da una previsione più che da un progetto effettivo. In realtà tale tecnologia è ancora agli albori ma in poco tempo ha già ottenuto risultati quantomeno incoraggianti. Tra i protagonisti di questa storia spicca il primo piano di un materiale chiamato arseniuro di gallio, capace di cambiare la propria composizione se stimolato da un campo elettrico. In condizioni normali l'arseniuro di gallio è trasparente ma se eccitato è in grado di riflettere la luce. Questo permette in prima istanza di costruire microspecchi per indirizzare fasci laser. Altra strana proprietà di questo materiale è la capacità di bloccare la luce, mantenendola "viva": ciò potrebbe permettere in futuro di creare nuovi supporti di memoria. Queste teorie sono confermate dai ricercatori del Lens (Laboratorio Europeo di Spettroscopia non Lineare) di Firenze, che hanno scoperto che la luce è un'energia in grado di passare attraverso materiali disordinati (come ad esempio le polveri), portandosi con sé informazioni preziose che è possibile intrappolare in polveri di semiconduttori: si possono così costruire batterie e registrare informazioni. Ora però tocca agli ingegneri e alle industrie mettere a frutto queste ricerche per costruire prodotti stabili e funzionali. Il laser e la sua rifrazione comportano una gamma di problemi decisamente superiore a quella incontrata dalle tecnologie tradizionali. Secondo un ricercatore Intel, Mark Bohr, la via più interessante è ancora quella attuale: unire tutti i chip e le memorie di un PC su uno stesso pezzo di silicio per rendere l'architettura del computer decisamente più veloce e funzionale, con il vantaggio che le tecnologie necessarie non differirebbero da quelle esistenti. Dall'altra sponda, ricercatori e futurologi abbozzano l'idea di un'era controllata dal laser, con PC tanto piccoli quanto efficienti. Certo è, comunque vadano le cose, che viviamo un'epoca bellissima, che ci permette di cogliere ogni giorno il fascino dell'evoluzione tecnologica.

P.S.: Che cosa centra la foto qui pubblicata? Semplice, è un modello grazie al quale vengono condotti esperimenti sulla rifrazione laser non lineare presso il Lens di Firenze...è il futuro ragazzi!

ME



TGM NEWS

do la piena compatibilità del V.90 sarà stata certificata. Anche 3Com si rifarà al nuovo standard, e a tal proposito sta già da tempo conducendo test a livello mondiale in collaborazione con Lucent. Il cammino da compiere ora è piuttosto semplice: una volta superate le prove tecniche, le compagnie si riuniranno un'ulteriore volta per formalizzare e sancire la nascita ufficiale dello standard, in una votazione più che altro pragmatica. Non è semplice fare previsioni, ma si dovrebbe giungere alla ratificazione presso il FCC entro il mese di settembre di quest'anno. Fino ad allora rimane poco chiaro dove andrà il mercato dei modem a 56K, poiché pur essendo i modelli attualmente in vendita aggiornabili in seguito via software, il pubblico potrebbe ritenere opportuno attendere le nuove apparecchiature. JP

CHI COMPRERA' NETSCAPE?

Netscape cerca il rilancio, adottando nuove strategie e presentando nuovi prodotti, mentre la sua performance finanziaria attraversa un periodo di decadimento (300 licenziamenti previsti per questo trimestre), e si fanno avanti voci sospette sul destino della compagnia. E' infatti circolata con insistenza la voce che la Sun Microsystems avesse intenzione di rilevare la società di Mountain View, cosa che ha fatto crescere a dismisura il valore delle azioni Netscape all'inizio del mese di febbraio. La Sun, da sempre vicina a Netscape soprattutto per il partnership relativo al linguaggio Java, ha sostenuto una decisa campagna di acquisizioni negli ultimi dodici mesi, con ben quattro società rilevate per svariate centinaia di milioni di dollari. L'acquisto più significativo è stato quello della Encore Computer Corp. per \$185 milioni. Controllare una compagnia storica di Internet come Netscape sarebbe, per Sun, anche un ottimo trampolino di lancio per il Java, che rappresenta un settore in procinto di generare profitti. In seguito alla fusione tra Compaq e Digital, comunque, tutto è possibile, anche se naturalmente le compagnie interessate hanno prontamente smentito la notizia; Scott McNealy, presidente della Sun, ha addirittura scherzato di fronte agli investitori prendendo spunto dalla paventata squalifica di un campione olimpionico di Nagano che rischiava di essere escluso per aver fumato marijuana: McNealy ha detto che un pettegolezzo del genere sarebbe potuto nascere, non a caso, soltanto da una manta annessa dal fumo. Netscape, chiusa nelle sue ristrutturazioni, ha preferito non commentare. JP

LA RIVOLUZIONE ANNUNCIATA DI INTERNET

La maggior parte degli utenti della rete, generalmente, si limita a digitare URL e indirizzi e a godersi ciò che appare nel browser, senza preoccuparsi assolutamente di come e perché le cose funzionino nel "sottobosco" di Internet: chi controlla e gestisce la rete? Come vengono assegnati i domain name? Quali regole e regolamenti si applicano e che genere di leggi vanno ritenute valide? Nato come uno strumento di ricerca e divulgazione scientifica appannaggio delle sole università, la grande rete si è evoluta come un enorme macchina commerciale, ed è ora di rifondarne le basi. Da tempo si parla dell'introduzione di nuovi domain names, ma anche della riorganizzazione del meccanismo di assegnazione e gestione degli stessi. L'amministrazione Clinton ha appena proposto l'ennesimo progetto in proposito, che prevede stavolta due punti cardine: l'introduzione di un massimo di cinque nuovi domain names, e il trasferimento delle funzioni relative ad essi ad un ente di stampo governativo. Attualmente tale compito è gestito dalla IANA (Internet Assigned Numbers Authority, composta e controllata ancora da esponenti dell'USC (University of Southern California)); il progetto prevede il passaggio di tutte le funzioni ad un'organizzazione priva di fini di lucro composta da 15 membri, con sede base negli Stati Uniti, che raccolga esponenti da settori pubblici e privati nonché dalla comunità internazionale. Questo soprattutto perché ormai la semplice assegnazione di un determinato indirizzo può essere questione di milioni di dollari, e va quindi gestita secondo un'ottica differente rispetto al passato della rete, e con le opportune regolamentazioni. Attualmente è la Network Solutions l'unica licenziataria governativa per l'assegnazione degli indirizzi, società che ha in gestione i domain name più diffusi come ".com", ".net" e ".org". Pur richiedendo soltanto 100 dollari per una registrazione biennale, la Network Solution ha beneficiato per svariati milioni di dollari del suo stato di monopolio, che è presto destinato a cadere. Il passaggio delle operazioni al nuovo ente avverrà entro il 30 settembre del 2001, ma parte delle funzioni verranno già assorbite a partire da quest'anno. Anche la comunità Europea si sta interessando a questi problemi, soprattutto per giungere ad un pacchetto di regole valide e accettate da tutti i paesi, anche per dirimere eventuali questioni legali che, nello stato attuale della rete, avrebbero un'incerta collocazione territoriale: quale tribunale è competente se un navigante cita in giudizio una compagnia di Internet? Oppure, se due compagnie hanno lo stesso nome, a quale spetta di diritto l'assegnazione del relativo indirizzo basato sul domain name ".com"? Tutti problemi cui è opportuno assegnare una soluzione prima che Internet cada nello stato più temibile: quello del caos. JP

LA APPLE NON E' UNA LUMACA...

L'ultima campagna pubblicitaria di Apple ha davvero qualcosa di speciale, almeno a vedere le reazioni del pubblico e dell'industria; si tratta di uno spot televisivo di 30 secondi che promuove il nuovo Power Macintosh G3/266, e che mostra in bella evidenza un chip Pentium II trasportato sul dorso di una lumaca. La Apple, generalmente molto sottile nei suoi messaggi pubblicitari, stavolta mira direttamente alla giugulare di Intel al fine di dimostrare la superiorità della sua tecnologia, soprattutto in termini di velocità e potenza di calcolo. Le regole vigenti negli Stati Uniti, in termini di spot pubblicitari, consentono come noto di mettere a diretto paragone prodotti di case concorrenti, anche "ridicolizzando" gli avversari come in questo caso. I dati espressi nello spot di Apple sono il risultato di svariati test effettuati sul benchmark ByteMark, che ha messo a confronto da un lato due sistemi Apple G3/233 e G3/266, e dall'altro due Compaq, il 4860/PII233 e il 5100/PII300; lo stesso test è stato effettuato anche sui modelli notebook, dove il Powerbook G3/233 ha ottenuto risultati più veloci rispetto ai

TGM NEWS

modelli Pentium nella misura dell'80 per cento circa. I modelli desktop partono da un prezzo base di circa 2000 dollari, che prevede una configurazione con 512K di backside cache, bus di sistema a 66MHz, 32MB di memoria, 4-6GB di hard disk, lettore CD-ROM 24x, 2-6MB di SGRAM e 3 slot PCI. Tra le componenti optional ci sono controller per disco rigido Ultra Wide SCSI, schede Ethernet e schede video 2D/3D professionali a 128-bit.
JP

LO SCHERMO CHE SI PUO' RICICLARE

Presto potremmo vedere rivoluzionate le nostre abitudini in fatto di schermi per computer: come se già i cristalli liquidi non fossero abbastanza avveniristici, ora si sta infatti facendo avanti la plastica. Una società Inglese, la Cambridge Display Technology, ha infatti presentato un modello di monitor basato su una tecnologia polimerica ad emissione di luce, o più semplicemente "plastica brillante". La CDT ha anche in programma di rivelare una sua partnership con un noto produttore Giapponese, anche se al momento di andare in stampa non era ancora stato dichiarato: voci insistenti sembravano comunque puntare verso Toshiba. Anche il gigante dei microchip Intel ha qualche motivo di interesse verso la compagnia, visti i 2 milioni di dollari del relativo capitale azionario di cui è in possesso. La tecnologia alla plastica garantirebbe performance di qualità superiore sia al vecchio tubo catodico che alla media degli schermi LCD, conservando un buon rapporto qualità prezzo e soprattutto dimensioni di spessore contenutissime. La tecnologia, inoltre, seppure nuova apre essere già a buon punto e non dovrebbe passare troppo tempo prima di vederla applicata al mercato di massa, anche a quello relativo agli schermi televisivi. Ma le tecnologie relative agli schermi ultrapiatti sembrano in forte espansione, come è dimostrato dall'attuale proliferazione dei monitor al plasma: la Fujitsu ne ha appena presentato uno da ben 42 pollici, dal costo per ora proibitivo (oltre 10mila dollari), ma dall'aspetto esaltante, rispetto ai modelli precedenti della casa, questo offre il doppio in termini di brillantezza dell'immagine e un livello di contrasto sei volte superiore. La risoluzione visualizzabile è di 852x480 pixel, nell'innovativo formato 16:9; l'angolo di osservazione è di ben 160 gradi.
JP

OFFICE SI FA IN PEZZI

La Microsoft, dopo aver fornito una gustosa previsione di Office 98 rilasciando la versione Macintosh, sta ora operando le fasi di testing interno di quella per PC, testing che proseguirà per tutto il corso dell'estate. La nuova suite, chiamata internamente Office9, è studiata per servire al meglio le esigenze degli utilizzatori professionali, tanto che sarà disegnata sulla base del nuovo Windows NT 5.0, e avrà forti legami con il Microsoft Internet Information Server. Inoltre, la nuova versione sarà un collage di componenti separati, più che una suite fortemente integrata, per consentire così ai manager di sistema di "costruire" a piacimento il pacchetto che meglio risponde alle loro necessità, senza rinunciare a funzionalità di qualsiasi genere. La nuova strategia a componenti ricorda la struttura di altre suite come l'eSuite di Lotus, e segnerà un forte passo avanti rispetto alla versione 97. Office9, tuttavia, non utilizzerà in alcun modo il linguaggio Java, anche se il nuovo formato dei file, oltre a quello proprietario, includerà anche il supporto per l'HTML, rendendo estremamente semplice agli utenti la lettura, l'editing e la pubblicazione dei documenti sulla intranet aziendale o su un sito Web; Office9 incorpora anche il linguaggio XML, ovvero l'Extensible Markup Language, al fine di preservare la formattazione specifica di Office all'interno dei documenti. Tramite l'XML sarà possibile integrare nei documenti informazioni e grafica ottenute da Internet. Infine, la scalabilità della suite all'interno di un network sarà assicurata proprio grazie alle funzioni di upgrade automatico presenti nella versione 5.0 di Windows NT.
JP

GLI DEI DELL'OLIMPUS

Il primo "sistema di fotografia digitale integrato", è questo ciò che la Olympus sostiene di aver introdotto nel mercato mondiale con la camera CenturianS. In realtà sembra un controsenso, visto che si tratta di una macchina basata su pellicola a 35mm, che va associata ad uno scanner modello ES-10 plug&play e ad un software di manipolazione delle immagini. Il sistema, che costerà circa 900 dollari e dovrebbe essere commercializzato entro poche settimane, offrirà ai professionisti della fotografia sia immagini su pellicola che in formato a 2.1 megapixel. La CenturianS comprende un design reflex con zoom 4X, una distanza focale di 25-100mm, e una velocità d'otturazione compresa fra 4 secondi e 1/2000esimo di secondo. Il sistema è programmabile per consentire stop-motion, ritratti, scene notturne e riprese di paesaggi. Il fil ottenuto in fase di ripresa viene processato direttamente dallo scanner ES-10, basta inserirlo in un'apposita guida e vederlo scorrere attraverso l'apparecchio: entro pochi minuti l'immagine apparirà a video. Lo scanner funziona in congiunzione con un PC o un Mac, e offre una funzione preview per visionare le immagini di ciascun film in pochi minuti. Le immagini occupano circa 6MB, e non necessitano di essere registrate su disco rigido una volta stampate, visto che si possono conservare al massimo della loro risoluzione su pellicola per sempre. Il mercato delle fotocamere digitali sta crescendo con vigore, e questo sistema della Olympus offre un peculiare mix tra tecnologia avanzata e tecnica tradizionale, in favore della massima qualità dell'immagine e di una maggiore flessibilità d'uso.
JP

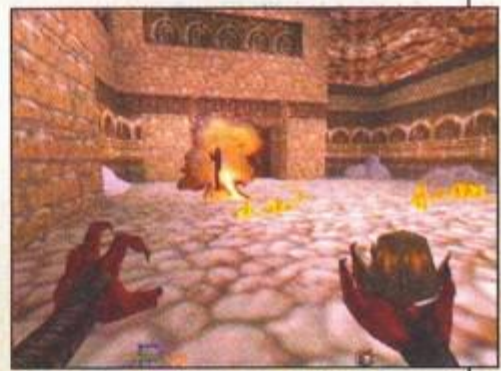
LA MOTOROLA SI METTE A GIOCARE

La ben nota compagnia di telefonia e comunicazione Motorola sta mostrando un forte interesse per il mercato delle console: un nuovo apparecchio denominato "BlackBird" sembra essere fra i progetti della società, e pare diverrà una specie di set-top box (i dispositivi che permettono di effettuare collegamenti ad Internet e altre funzioni tramite la TV, assai popolari negli USA) con funzionalità di videogaming aggiunte. Il BlackBird vuole essere un oggetto multifunzionale, capace di leggere nastri, dischi DVD e giochi, e dovrebbe costare relativamente poco, attorno ai 400 dollari. Precedenti tentativi di creare una simile macchina multimediale hanno generato clamorosi fallimenti, come quello del Philips CD-I. Resta comunque da vedere quali saranno le specifiche tecniche del sistema, e quale supporto potrà eventualmente garantirsi in ambito software: il marchio sembra poter offrire delle garanzie, anche se le potenzialità da gioco del Blackbird non lo mette-

UN PACCO PER HEXEN 2



Accidenti, sono in ritardo con le consegne come non mai! Ho poche ore per scrivere la preview di Montezuma e dare finalmente una forma decente alla recensione di Dark Omen, ma non per questo voglio togliermi lo sfizio di scrivere questa bella vocina circa il Mission Pack di Hexen 2 in fase di sviluppo presso la stessa Raven Software. Anzi, una delle menti dietro il pacco (che si chiamerà "Portal of Praevus") è Eric Biessman, che altri non è che il designer capo di Hexen 2. Secondo le sue stesse parole una delle cose che hanno imparato è che in un gioco come Hexen 2 non bisogna mettere enigmi troppo



difficili: io stesso, in effetti, mi ricordo qualche commento inferocito da parte di giocatori bloccati nell'episodio egiziano, senza contare che molti hanno trovato troppo intricati anche i semplici puzzle del primo episodio. Per questo motivo Portale del Pravo (che non è Patty, ma un'anima dannata che - guai a lei - non ispererà mai di riveder lo cielo) sarà improntato a un gameplay più ruspante e, oserei dire, salsicciometrico.

Aspettatevi grandi novità dal punto di vista meteorologico perché i programmatori hanno aggiunto pioggia, neve e tempeste di polvere... una delle cose che il sottoscritto attende con più ansia in Daikatana, uno degli sparattutto 3D più attesi. E ovviamente sono stati realizzati nuovi mostri e nuove armi: tra i primi citerò il Pentacolo, un esserino strisciante che sarà disponibile nella versione rocciosa, ghiacciata e forse anche in altre. L'idea è di avere pochi poligoni così da poter usare queste pesti in grandi quantità per assalire il malcapitato giocatore con interi sciami. Avremo poi gli Uomini Yak e, ovviamente, un nuovo boss da mazzulare alla fine delle vostre scorribande.

Ma la novità più attesa è la presenza di una nuova classe che si aggiungerà alle quattro già disponibili in Hexen2: la Demones-sa, che, potete vedere in queste due foto, è una ex-seguace del malvagio Eidolon convertita alla causa del bene. Certo che con quella bella manina rossa, fa la sua impressione...

Quale che sia il personaggio che sceglierete di impersonare, la storia vedrà il vostro scontro con un perfido stregone - il Praevus del titolo - che non ha trovato niente di meglio da fare se non far rivivere Eidolon e i Serpent Riders per i suoi loschi fini. Partendo da Blackmarsh, la locazione medievale e a mio parere la più riuscita, sarete chiamati a investigare l'inverno che ha stretto in una morsa ghiacciata il mondo fin nelle lande di Tibet, che come la parola lascia facilmente intuire è un nuovo continente dalla temperatura tutt'altro che tropicale.

Che dire? Si tratta di 15 livelli pieni di castelli, acquedotti, templi buddisti, caverne ghiacciate e catacombe che ben presto sarete chiamati ad attraversare per salvare una volta di più un mondo che, senza di voi, non saprebbe proprio che pesci pigliare. Ve la sentite o dobbiamo chiamare Conan il Barbaro?

Stefano Ser Pent Rider (cavalco un baronetto)

UN CANALE PER IL "CENTENARIO"

<http://www.xenia.it/zzap/>

Anche se con enorme ritardo rispetto alla "più giovane" TGM, anche Zzap! è arrivata al suo bel numero 100. Ebbene sì, tra le altre cose, questo mese di marzo sarà per sempre ricordato come quello del numero cento di Zzap!.. A chi non avesse vissuto quell'epoca, ricordiamo infatti che la rivista, originariamente concepita per gli 8 bit allora imperanti (Commodore 64, Spectrum, MSX e Amstrad CPC), nacque in forma cartacea nel lontanissimo maggio del 1986, fu poi allegata come inserto di TGM nel 1993, e rinacque sulla rete il 15 settembre del 1996. La sua storia turbolenta, che comunque viene ricordata in un 'memoriale' nell'apposita sezione 'articoli', giunge così a una tappa importante e fondamentale, che, simbolicamente, rilancia il sito verso un nuovo ruolo: quello di canale webcaster. Da questo mese, infatti, Zzap! si attiene alle specifiche di Microsoft Internet Explorer 4 per la definizione dei "canali di Internet", diventando così facilmente raggiungibile dagli utenti del suddetto browser, e di conseguenza "sfogliabile" off-line. Dal mese di marzo, dunque, tutte le aree di Zzap! possono essere raggiunte anche in questa maniera, offrendo un panorama sempre più vasto e aggiornato di tutto ciò che è videogioco.



E non è finita qui!!! Proseguono infatti le iniziative che hanno reso la nostra rivista online qualcosa di unico nel panorama internauta italiano: i "10 personaggi in cerca d'autore", che vi permettono d'intervenire direttamente sulle nostre recensioni, il "Game Lab" di IENA, con le retrospettive su tutti i videogiochi che hanno fatto la storia, e le nuove sezioni di "Non solo 3Dfx", che vi daranno una mano a orientarvi nella selva delle schede 3D. E non è ancora finita qui, perché stanno per arrivare nuove, importantissime aggiunte che renderanno il nostro sito un punto di riferimento fisso per tutti i videogiocatori (e non solo...). Insomma, se ancora non lo avete fatto, vale proprio la pena di soffermarsi qualche minuto in più sul nostro sito, diventato tra l'altro molto veloce in seguito al recente cambio di provider.

Paolo Besser

LE SUPERMOTO



Non ho mai amato particolarmente i giochi di moto, per il semplice fatto che in genere si tratta di arcade più o meno riusciti; quello che desidero è una vera simulazione, e Superbike si candida senza mezzi termini a "massacrare" la concorrenza. Dire che il realismo la fa da padrone non significa molto: immaginatevi allora confronti telemetrici con la realtà, di modo che i tempi delle moto siano quanto mai corrispondenti, tracciati perfetti e comportamento della moto finalmente "vero", non dei semplici adattamenti a un quattroruote. Del resto, più che dilungarmi basterebbe dire che c'è di mezzo la Milestone, la quale utilizzerà la sua esperienza maturata con la serie di Screamer (pensiamo all'engine del gioco), in modo da produrre qualcosa di veramente innovativo. Il Duspis, che ha



già dato un'occhiata al gioco, ha palesato a più riprese la sua soddisfazione e, dal momento che ne capisce più di me di moto, c'è da andare sul velluto. Aspettatevi aggiornamenti a breve.

MB

PUZZLE ANIMATI

Arrivano in Italia dei rivoluzionari puzzle animati che faranno letteralmente a pezzi il vostro PC. Niente paura, comunque, per ricomporlo non dovrete correre dal vostro rivenditore hardware di fiducia, ma semplicemente passare qualche ora di sano divertimento. I Moving Puzzle, questo il nome della serie di prodotti di Ravensburger (e distribuiti da Leader), rappresentano l'ultima evoluzione di un gioco vecchio come il cucco, basato su un concetto semplice ma vincente, quello del rompicapo, in questo caso portato al massimo livello di sofisticazione attraverso l'impiego di videoclip in continuo movimento. Ogni titolo della collana contiene dieci puzzle, l'ultimo dei quali accessibile solo dopo aver completato tutti gli altri. Giocare è semplicissimo: si seleziona il livello prescelto e ci si ritrova con un'immagine in movimento scomposta in tessere quadrate. Con l'utilizzo del mouse secondo la nota tecnica del "drag and drop" si deve ricomporre il puzzle, facendo i conti con tre livelli di difficoltà e una marea di diavolerie (tessere ruotate, invertite, specchiate...) che metteranno a dura prova la vostra rapidità di ragionamento e di esecuzione. La collezione è composta da sei titoli a soggetto: Motor Sports, Fun Sports, Wild Life, Sea World, Action Flights e Nature Events. Il prezzo al pubblico sarà di 25.000 Lit. e sarà possibile reperirli in librerie, computer shop, grandi magazzini dell'elettronica. La piattaforma su cui gireranno i puzzle animati sarà Windows (sia 3.x che '95) per i PC e il System 7 per Mac.



SL

SOLDATI IN GUERRA

Presto la Mindscape dovrebbe portare tutti gli appassionati di wargame strategici indietro nel tempo di circa sessant'anni. "Soldiers at War", infatti, sarà ambientato durante la seconda guerra mondiale e vi porrà alla guida di piccoli plotoncini di soldati (fino a un massimo di otto), impegnati a superare una quindicina di missioni strettamente legate le une alle altre e riprendenti nemmeno troppo lontanamente i



temi e le scene principali dell'enorme conflitto mondiale. Il teatro delle missioni sarà l'Europa, anche se non dovrebbero mancare delle escursioni in Nord Africa. L'impostazione generale rientra nel genere dei giochi a turni, con unità di tempo che caratterizzano ogni movimento o azione. Lo schema di gioco dovrebbe in tal senso ricalcare quello di Ufo della Microprose. Particolare cura è stata riservata nella realizzazione di un modello credibile, sia dal punto di vista del realismo simulativo, sia per quanto concerne la riproduzione fedele di uniformi e armamenti. Giocando a Soldier at Wars potrete schierarvi sia con i militari dell'Asse Roma-Berlino che con gli Alleati e combattere sulla spiaggia di Anzio o partecipare allo sbarco in Normandia.



Il titolo finito dovrebbe comprendere anche un editor di scenari e di missioni, funzionale e semplice da utilizzare, con il quale costruire le proprie ambientazioni e scambiarle su Internet. A proposito di Internet, sarà supportato anche il gioco multiutente e fino a quattro contendenti si potranno scontrare sia su rete locale che sul grande web.

SL

GUERRA DEI SIMULATORI: F-16 AGGRESSOR

Eccoci con un simulatore della Virgin che ha tutte le carte in regola per fare un bello splash nel settore (come direbbero gli inglesi). Attualmente stiamo attendendo una versione almeno giocabile, anche se per la data di uscita il buon Doug mi ha garantito che prima di settembre non se ne parla. Balzano agli occhi l'eccellente qualità delle texture, che non si estende al paesaggio, come avviene di solito, ma anche ai velivoli presenti. Riguardo all'intelligenza artificiale non mi pronuncio, perché già immaginerete le banche che grondavano nella press-release; se non altro, nel nostro caso il computer controllerà in modo 'intelligente' qualsiasi cosa si muova, si tratti di carri armati, velivoli e quant'altro. Questo potrebbe essere una buona risposta a F-22 dei DID, una simulazione globale con il quale questo F-16 Aggressor dovrebbe fare i conti. Per il resto, mi riservo di farvi sapere qualcosa di più approfondito in un futuro nemmeno troppo lontano, ma l'impressione ricevuta fin da subito è che non c'è davvero niente da scherzare.



DUE CONIGLI AL POSTO DI UNO



Diciamoci la verità, Bugs Bunny ormai è un pezzo da museo e Roger Rabbit non è mai stato un vero protagonista... Siete tristi perché vi mancano i conigli di una volta? Allora tenete d'occhio la Epic, che oltre a lavorare su Unreal non dimentica i tradizionalisti della tastiera, quelli a cui va più che bene un buon vecchio platform bidimensionale. In Jazz Jackrabbit 2, questo il gioco di cui stiamo parlando, guiderete il coniglio Jazz o il suo compare Spaz attraverso una serie di livelli a scrolling multidirezionale. Sia Jazz che Spaz sono agili e possono correre, saltare e sparare. Le mosse particolari a disposizione



permettono di accentuare la violenza delle cadute (per distruggere gli elementi che vi stanno sotto), usare le orecchie a mo' di elica oppure fare un secondo balzo durante il volo. I livelli sono organizzati in mondi, al termine di alcuni dei troverete il classico nemico finale, 'carino' esattamente come i protagonisti e tutto il resto.

Lo stile ricorda Sonic, dal quale JJ2 trae ispirazione in più di un'occasione. Il gioco del porcospino era più frenetico, comunque JJ2 si lascia giocare e possiede una divertente modalità multi-player su schermo splittato o rete. Tra le lingue disponibili c'è anche l'italiano e sul CD troverete in regalo il primo episodio di Jazz. Complessivamente si tratta di un buon prodotto, buono per i meno esigenti e per riempire le classiche pause tra una cosa e l'altra.

Jazz Jackrabbit 2 gira senza problemi in una finestra di Windows '95, supporta la grafica 640x480 a 16 bit e la modalità DirectSound. Bella la musica di sottofondo, forse un po' troppo misticheggiante per un titolo di questo tipo.

Alessandro La Spada

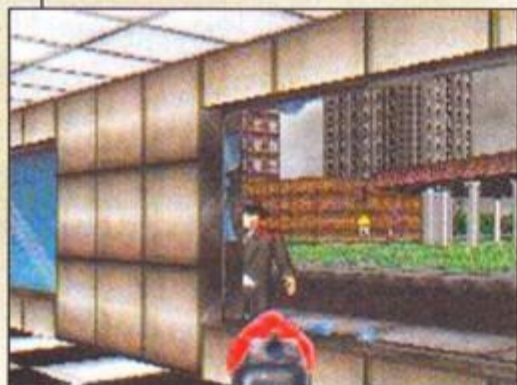
"TENGO BISOGNO DI SAPERE UNA SOLA COSA: DONDE ESTA!"

Dimenticatevi di Quake2, Prey, Daikatana, ma soprattutto dimenticate le mirabili grafiche che tutti gli sparattutto tridimensionali dell'ultima generazione regalano: è arrivato Alien Cabal! I soliti marziani cattivi hanno invaso l'abitabile, sfigata cittadella americana sperduta nel Minnesota (mai che invadano Garbagnate o Comonte). Il loro scopo è semplice: studiare la razza umana per poter pianificare un'adeguata invasione sul nostro pianeta. Dopo che l'esercito ha fatto evacuare la cittadina con la pietosa scusa di un virus, sul posto viene mandato un uomo, scelto tra i migliori, l'unico in grado di distruggere il complesso alieno costruito sotto il paesello. E già qui ci sarebbe di che elogiare l'immane sforzo creativo dei programmatori che hanno sfornato una tale complessa e intrigante trama. Tuttavia preferiamo, noi che siamo noti per la nostra simpatia, conservare i migliori complimenti per la struttura di gioco: siamo di fronte a un gioco giusto un goccio datato, e non parlo di un clone di Doom, che peraltro, se ben realizzato, si potrebbe far gradire, ma a un pietosissimo tentativo di emulare



Wolfenstein 3D (anche se graficamente il gioco ricorda più Rise Of The Triad: qualcuno se lo ricorda?) Per non parlare poi dei computer che secondo gli sviluppatori sono in grado di far girare il gioco: si parla di Pentium 100 con 16 mega di Ram e una pari quantità di byte sull'hard disk. Il tutto rigorosamente DOS-only. Niente male, direi. La giocabilità si mantiene su livelli sublimi, il 3D è reale, gli sprite bidimensionali: proprio quello che si chiama il nirvana del vero videogiocatore. Questo gioco mette la parola "fine", siglata a caratteri cubitali, al vasto universo degli sparattutto in soggettiva, rappresenta la chiave di volta per comprendere i segreti dei più avanzati motori poligonali, chiude un'era, per lasciare spazio solo alle nuove frontiere della realtà virtuale, non lasciando null'altro da aggiungere a tutti i futuri giochi della sua categoria (l'avevo detto che ero simpatico). Insomma, a 1998 ormai nel suo vivo, con Windows98 alle porte, un prodotto come questo si presenta più che altro come un simpatico (seppur non alla sua altezza) tributo al capostipite dei vari Doom, Quake, Duke Nukem, ecc. ecc. Se volete fare un allegro tuffo nel passato scaricatevelo da qualche sito Internet. Però poi non dite che non vi avevo avvertito...

Claudio Todeschini



TGM NEWS

ranno di certo in concorrenza con macchine dedicate quali la PlayStation e il Nintendo64.
JP

LE GRANDI FIRME DEL PROSSIMO E3

L'E3 ci ha sempre abituato a discorsi inaugurali tenuti da una sola persona, in genere una grande personalità del mondo informatico, che soprattutto si limitava a promuovere la sua compagnia o i suoi progetti, come in una sorta di spettacolare press-release: è stato questo, ad esempio, il caso dell'ultimo keynote tenuto da Andy Grove (presidente della Intel) lo scorso anno. Dal 1998, però, si cambia: il discorso inaugurale del prossimo E3 sarà infatti tenuto da una lista ben nutrita di personaggi, tra cui spiccano Brian Fargo, fondatore e CEO di Interplay, Pete Higgins della Microsoft, Kaz Hirai, executive vice-president e COO di Sony Computer Entertainment, Howard Lincoln, chairman di Nintendo of America, Sid Meier, cofounder di MicroProse e ora patron della Firaxis Games, e Larry Probst, Chairman, presidente e CEO di Electronic Arts. La fiera si terrà ad Atlanta dal 27 al 30 maggio, in leggero anticipo rispetto alle date consuete (forse per dare un po' di respiro all'ECTS?).
JP

COMPAQ SALE ANCORA

Non finisce mai l'ascesa di Compaq: nel quarto trimestre d'esercizio fiscale il gigante dei PC ha riportato un fatturato record di ben 7.3 miliardi di dollari, con una crescita del 23% rispetto all'anno passato. Anche i profitti sono cresciuti, nella misura del 37%, toccando quota 667 milioni di dollari. L'intero anno fiscale si conclude così con ricavi superiori ai 38 miliardi di lire per la società, che si conferma senza riserve primo produttore mondiale di PC. Si tratta di risultati ancora più significativi se si tiene conto della generale crisi che ha investito i mercati asiatici per l'intero 1997: i dirigenti di Compaq sostengono che non soffriranno di alcun riscontro negativo neppure nell'immediato futuro, anzi sono convinti che il 1998 sarà l'anno del riscatto per l'Asia. Ottimo impatto stanno poi avendo i più recenti sistemi della linea Presario, proposti a prezzi inferiori ai 1.000 dollari. Sempre all'avanguardia sul fronte dei sistemi entry-level a costo contenuti, Compaq ha davvero aperto un nuovo tipo di mercato e ne sta godendo i sostanziosi frutti.
JP

CIRRUS CERCA LA RIPRESA

La Cirrus Logic, pressata dalla crescente concorrenza nel settore delle schede grafiche che un tempo dominava, si sta muovendo verso quella che sembra la strada del domani per i produttori di microchip: l'integrazione totale. Il nuovo CL-PS7500FE-56, a dispetto del nome poco accattivante, sarà un chip integrato costituito da una CPU ARM RISC a 32-bit da 56MHz, un controller per la memoria, un'interfaccia per modem a 56K bps ed altre caratteristiche, dal costo poco inferiore ai 30 dollari per i produttori OEM. Il chip sarà anche in grado di supportare il linguaggio Java e il controllo di audio a qualità CD, oltre a poter gestire la memoria di sistema senza necessità di utilizzare le più costose flash e SRAM. Si tratta in pratica di un "sistema su chip", come molti ne vedremo nei prossimi anni, specie dai produttori minori che intendono così proporre soluzioni economiche ma perfettamente funzionali. Il nuovo processore targato Cirrus dovrebbe fare la sua comparsa sul mercato tra il 1999 e il 2000.
JP

LA INTEL PUNTA SULL'EUROPA

La Intel si attende un 1998 di grande crescita per il mercato europeo, tanto da ritenere che il vecchio continente sarà l'area a maggiore sviluppo, nel campo informatico, per l'anno in corso. Uno dei più alti dirigenti del gruppo, Ron Whittier, ha anche aggiunto che il '98 vedrà l'Europa in prima linea per quanto concerne l'e-commerce e la pubblicità online: le prime stime riguardo al mercato parlano di un tasso di crescita, a livello mondiale, pari al 17 per cento circa, ma sembra che l'Europa possa di gran lunga superare questa stima. Per quanto concerne l'e-commerce, esso raggiungerà un volume d'affari di circa 230 miliardi di dollari entro il 2001, ovvero dieci volte tanto rispetto a oggi: il solo mercato europeo dovrebbe generare affari per circa 30 miliardi di dollari nello stesso periodo. La pubblicità online, invece, sta ottenendo grandi benefici dall'introduzione di nuove tecnologie ad essa relative, come i banner animati e interattivi, che migliorano l'efficacia del messaggio promozionale in maniera sostanziale. Tra il 1996 e il 1997 questo settore ha fatto segnare una crescita pari al 300 per cento.
JP

NOKIA E MICROSOFT SI METTONO D'ACCORDO

La Microsoft sta stringendo accordi commerciali con la nota compagnia finlandese Nokia, per lo sviluppo di futuri prodotti. Il piano strategico non prevede l'acquisizione di capitale azionario da parte di nessuna delle due società, ma una semplice collaborazione tecnologica: Nokia e Microsoft potrebbero combinare elementi del sistema operativo Windows CE e di Office con l'infrastruttura wireless di Nokia, tutto ciò che ci è dato di sapere per ora è che, per ammissione dello stesso Bill Gates, "questa partnership non riguarda prodotti appartenenti alla generazione attuale di hardware, ma a quella successiva". Gates ha anche aggiunto che considera Nokia come "un partner di importanza assoluta per il futuro".
JP

IL FIGLIO ILLEGITTIMO DI DEEP BLUE

La IBM è già piuttosto nota per i suoi supercomputer, come il famoso Deep Blue che sconfisse Kasparov in una partita a scacchi, e ha anche appena vinto un appalto da 85 milioni di dollari per la costruzione di un nuovo "mostro" che sarà destinato al Dipartimento per l'Energia degli Stati Uniti. Si chiamerà RS/6000 SP e conterrà ben 8.000 microprocessori, capaci di sviluppare una potenza di calcolo da 10 teraflops (10 bilioni di istruzioni al secondo), oltre tre volte tanto il più veloce supercomputer oggi in funzione. Servirà a simulare esplosioni nucleari, e sarà pronto non prima di tre anni, dicono alla IBM. Il

nuovo calcolatore appartiene alla stessa classe di Big Blue, e segna un ulteriore passo di IBM nel programma ASCI, una campagna governativa per incentivare la sperimentazione elettronica delle esplosioni nucleari.
JP

LA FIRST LADY ATTACCA LA RETE

Scottata dai recenti scandali che hanno avuto terreno fertile in rete, e da altre questioni legate all'immagine della famiglia presidenziale in Internet, la first-lady Hillary Clinton ha sostenuto, nel corso di una conferenza stampa, che esiste la necessità di "riponderare l'approccio alla rete". Citando un vecchio proverbio americano, la signora Clinton ha sostenuto che "se un tempo le bugie potevano fare mezzo giro del mondo prima ancora che la verità si infilasse gli stivali, oggi possono farlo due volte prima ancora che la verità si alzi dal letto per cercarli, gli stivali". Lo scandalo sessuale che ha coinvolto il presidente Clinton ha generato pettegolezzi a non finire sulla grande rete, con notizie e contronotizie che si rincorrono alla velocità della luce. La first lady si è detta preoccupata del fatto che, in questo stato di cose, diventa praticamente impossibile per chiunque riuscire a difendere la propria reputazione.
JP

ROCKWELL GIOCA D'ANTICIPO

Rockwell verrà senza dubbio ricordata come la compagnia più rapida ad aver commercializzato chipset per modem confacenti al nuovo standard dei 56K bps (vedi relativo box): la compagnia ha infatti già cominciato a distribuire i nuovi chip confacenti al protocollo V.90, poiché ha giocato d'anticipo inviando un gruppo di tecnici a Ginevra, dove lo standard è stato raggiunto, per studiarne per tempo le caratteristiche e creare subito il relativo codice software. La mossa di Rockwell, tuttavia, non significa che potremo vedere i nuovi modelli di modem sugli scaffali dei negozi da subito: prima di tutto, infatti, i produttori di modem devono fisicamente costruire le loro apparecchiature utilizzando i chipset, in seguito devono testarli con quelli di marche differenti per verificarne la compatibilità, e infine bisognerà attendere che siano i provider a dotarsi dei nuovi sistemi affinché l'intero meccanismo si metta in moto. Altre compagnie sono già sul piede di guerra, grazie al fatto che una base propositiva del V.90 circola già dal mese di dicembre, ed è quindi auspicabile che il momento di empsasse del mercato dei modem super-veloci sia presto destinato a concludersi.
JP

IL RUGGITO DEL TOPO

La Caldera Inc., un piccolo produttore di hardware responsabile della creazione e della commercializzazione di un clone di MS-DOS, chiamato DR-DOS, vuole portare la Microsoft in tribunale, sostenendo che i presunti legami tra Windows 95 e lo stesso MS-DOS violano le leggi antitrust e danneggiano gli sviluppatori di sistemi DOS alternativi. La piccola compagnia, controllata dall'ex-fondatore di Novell Ray Noorda, ha ripetutamente chiesto alla Corte del Distretto di Salt Lake City di fissare una data per le udienze. Microsoft si mostra stizzita di fronte alle accuse, sostenendo che è incredibile ritenere che la compagnia abbia speso milioni di dollari per sviluppare Windows 95 al solo fine di tagliare fuori i creatori di cloni del DOS. Inoltre, assicurano a Redmond, Windows 95 è un prodotto che non ha alcun legame con MS-DOS e non avrebbe problemi a girare in congiunzione con sistemi alternativi.
JP

DOPO IL JAZ, IL BUZ

La Iomega, produttrice dei noti drive Jaz e Zip, ha lanciato una nuova versione proprio del popolare Jaz, capace di utilizzare cartucce dalla capacità di ben 2GB; questo modello offre un transfer rate di ben 7,4MB al secondo, e viene venduto con una suite software dedicata: la performance è del 40 per cento superiore al modello precedente, la capacità doppia. Ma la Iomega ha lanciato anche un altro nuovo prodotto, stavolta destinato alla cattura video: si chiama Buz e consente la cattura e l'editing di video e foto digitale tramite un PC; utilizza un'interfaccia ultra SCSI tramite la quale il contenuto video viene digitalizzato e compresso. Inoltre, la compagnia ha anche ridotto i prezzi del suo listino, con particolare riguardo per il "vecchio" Jaz da 1GB che costa ora fino al 30 per cento in meno.
JP

IL DVD SECONDO DIAMOND

Sulla scia di quanto già proposto da altre compagnie, la Diamond Multimedia ha in progetto di commercializzare un kit combinato DVD/3D: si tratta di un pacchetto comprendente un singolo chip Chromatic che accelera l'animazione grafica per incrementare le caratteristiche di interattività del software, unitamente a capacità DVD. Il chip permette ai produttori hardware di evitare l'introduzione di una scheda separata, salvando costi e spazio. Il nuovo kit, che comprende un lettore DVD 2X, costerà circa 300 dollari con una ricca dotazione software. Si tratta di un nuovo prodotto, e non di un upgrade di un kit simile che Diamond aveva già proposto la scorsa estate.
JP

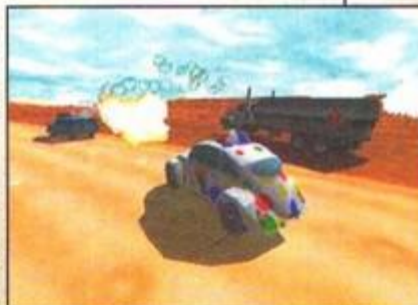
L'ALPHA FA GOLA ANCHE A SAMSUNG

La Digital Equipment e la compagnia Coreana Samsung hanno espando la loro partnership relativamente alla tecnologia Alpha, la linea di chip RISC a 64-bit della stessa Digital. Samsung si è assicurata una licenza completa sull'architettura del chip, che le garantisce l'accesso alla totalità della proprietà intellettuale, ai brevetti e agli sviluppi futuri del chip. La società ha intenzione di creare un'intera sussidiaria devoluta alla progettazione di chip Alpha di fascia alta: a questo progetto parteciperà attivamente anche Digital tramite supporto tecnico e di marketing. Samsung ha, peraltro, già progettato versioni molto veloci dei chip 21164 e 21264, con frequenze di clock da 700MHz. Ora potrà creare versioni proprie di questi processori e destinarle a mercati specifici, mentre Digital proseguirà lo sviluppo assicurando continuità e progresso strutturale alla linea.
JP

UN '98 SOTTOTONO PER I MICRO-CHIP?

UN PACCO DI NITROGLICERINA PER L'ACTIVISION

Titolando secondo quella che è ormai diventata consuetudine (merito - o colpa - del Gaburri), mi accingo a parlare del nuovo add-on (ma non solo, come scoprirete andando avanti a leggere) dell'Activision per Interstate '76, una delle chicche del panorama videoludico dell'anno passato. Premetto di essere un grande fan del gioco in questione, sia per la qualità del prodotto in sé, che soprattutto per l'atmosfera che permeava ogni momento: i programmatori sono riusciti a trasportare in maniera magistrale il feeling degli anni '70 in un videogioco, grazie anche a un sapiente uso della grafica 3D e all'eccellente colonna sonora. La Activision, forte del successo che ha avuto il titolo in questione, sta spremendo ogni possibile fonte di ulteriore guadagno. Ecco quindi fresche fresche per noi molte novità che riguardano la famiglia Champion e soci: la prima è Interstate '76 Arsenal, una sorta di "cofanetto" contenente il gioco originale in edizione rinnovata e il nuovissimo Nitro Pack (del quale parlo tra poco). Interstate '76 Gold Edition non è altro che il "vecchio" titolo con l'aggiunta di adeguati miglioramenti dal punto di vista grafico, e questo equivale a dire supporto completo alle nuove schede grafiche (3Dfx in testa). Il Nitro Pack, venduto anche singolarmente, è il secondo gioco accluso in Arsenal. Il CD contiene 20 nuove missioni, protagonisti delle quali saranno Jade, sorella di Groove Champion (protagonista del primo episodio), Taurus, possente omone di colore dalle mani pesanti e Skeeter, valente meccanico.

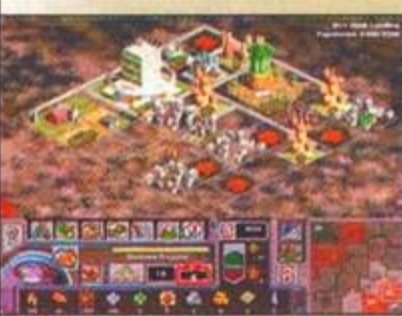


Non ci è dato di sapere nulla in merito alla storia che vi condurrà da una missione all'altra ma il fatto che impersonerete Jade lascia pensare a un prequel, cioè una storia precedente a quella narrata (e vissuta) in Interstate '76, visto che la poveretta moriva nel filmato iniziale, per opera del malvagio boss malavitoso Antonio Malochio (e figurati se non era italiano). Oltre alle missioni per il gioco singolo, ce ne saranno ben 30 di nuove per il multi-player. In questa modalità sarà possibile ora combattere in gruppi per il Capture The Flag (preso da Quake) o sfidarsi in gare vere e proprie. Non poteva mancare una immane quantità di nuove vetture e armi: tra le prime spiccano i nomi di bolidi dell'epoca, vere e proprie "muscle-cars", tra cui la Ransom Marshal, la Dover Rampage o il maggiolone (!) Ci saranno anche ambulanze (una la incontrate nella facile missione del demo inciso sugli gli argentei solchi del CD), carri funebri, limousine e furgoni dei gelati. La fantasia dei programmatori si è adeguatamente sbizzarrita anche nelle nuove armi che potrete montare sulla vostra belva: mortai chimici (lo vedete all'opera nel demo), la Palla 'o Foco e il missile Non-Ti-Scordar-Di-Me. Sia che possiate o meno il gioco, le pietose scuse che addurrete per non comprarlo non reggeranno: se avete già Interstate '76 nella vostra collezione videoludica, potete comprare Arsenal beneficiando di un adeguato sconto (circa la metà) presso il rivenditore, come fosse un vero e proprio aggiornamento. Se non l'avete, beh, che aspettate? A proposito, il Nitro Pack sarà venduto anche singolarmente, ma non necessiterà del primo Interstate per funzionare.

Claudio Todeschini



E' IL TURNO DELLA ACCOLADE



Qualcuno di voi ha per caso in mente Deadlock, un gioco strategico a turni sulla falsariga di X-COM III, pubblicato dalla Accolade (che peraltro vuol dire abbraccio, NdCT) un annetto fa? Quante mani alzate? Così poche? Vabbè, dovete infatti sapere che la stessa casa sta per pubblicarne il seguito (il cui demo potrete giocare nel disco argenteo inserito nel cellophane della rivista), denominato con arguzia "Deadlock II: Shrine Wars". Esattamente come il suo predecessore, il gioco è uno strategico a turni vecchio stampo, di quel genere che sta lentamente scomparendo, schiacciato com'è dai miliardi di concorrenti in tempo reale che tanto vanno di moda ultimamente.

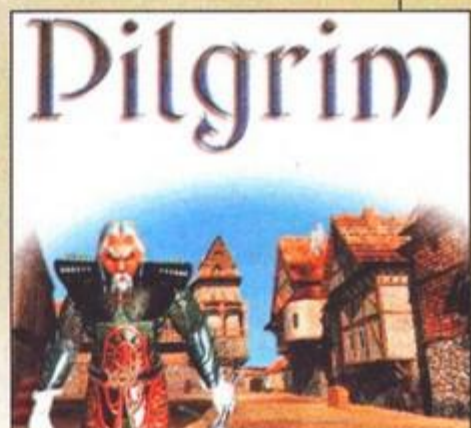


Che cosa offre di peculiare, quale nuova linfa può dare un titolo del genere a un filone ormai pressoché esaurito? Niente, mi sento di dire. Ma tant'è... Esattamente come in Deadlock, anche questa volta avrà la possibilità di scegliere una tra le sette possibili razze che abitano l'universo le quali, dimostrando una fantasia senza eguali, hanno deciso di combattersi senza pietà. Inutile dire che ognuna ha le sue peculiari abilità: chi se la cava meglio nel recuperare schede telefoniche usate, chi invece riesce a unire tutti i puntini dall'1 al 53 senza sbagliare, oppure chi imbrocca le fatality di MKTrilogy alla prima partita. Il gioco è di una semplicità sconvolgente: dovete solo conquistare il pianeta su cui vi trovate per poi buttarvi senza indugio nella conquista del successivo. Per poter conficcare nel terreno la bandiera con stampato "Il pianeta è mio e me lo gestisco io" dovrete, in alternativa, o costruire abbastanza città o conquistare e mantenere il controllo di un tempio (shrine, per l'appunto) per un tot di tempo o, più banalmente, ammazzare tutti quelli che non hanno tre braccia e sette piedi taglia 45 come voi. Costruitevi pure centri di ricerca per sviluppare armi sempre più mortali, scovate nuovi modi di sviluppare le colonie in territorio nemico ma non dimenticatevi mai di nutrire i vostri sudditi, dar loro posti dove dormire, insomma, accudirli con amore. Se non lo farete, infatti, noterete come la tendenza rivolta e in generale diffidente verso le istituzioni (voi, in questo caso) cresca all'aumentare della vostra trascuratezza. E gestire sia le mire espansionistiche che le rivolte urbane diventa davvero complicato. Quello che rende Dealock II differente dal predecessore è che nel gioco singolo esistono 16 missioni per ogni razza, da completare una di seguito all'altra per svelare la storia di ogni singola popolazione, dando al titolo una notevole longevità. Ovviamente è stato migliorato tutto quello che nel primo capitolo era stato oggetto di malcontento per chi l'ha giocato, aumentando gli edifici, dando maggior rilievo ai mezzi navali e aerei, introducendo la diplomazia come arma di conquista e includendo nel gioco un nuovo editor di missioni e di mappe. Il multi-player è stato tenuto in grande considerazione, dedicandogli grande sforzo produttivo. Entro marzo dovremmo poter scoprire se la fatica sia stata vana o meno. Spero di resistere.

Claudio Todeschini

CHE VERSO FA L'ARMADILLO?

Volevo iniziare la voce di Pilgrim, l'ultima avventura della Infogrames (il cui simbolo è per l'appunto l'allegro animaletto) con un titolo del tipo "L'armadillo francese torna a...". a quel punto mi sono arrestato, in preda alla mia ignoranza. A cosa? A belare? A ruggire? A barrire? Se qualcuno sarà in grado di sciogliere l'annoso quesito vincerà una fotografia del sottoscritto autografata. Con questo tarlo nella mente mi accingo a parlarvi dell'ultima fatica in arrivo (non tanto presto, comunque) dalla casa che ci ha deliziato con la bellissima (nonché terrificante) saga di Carnby, nella trilogia di Alone In The Dark. La fama di produttrice di ottime avventure grafiche della Infogrames, un po' appannatasi dopo il deludente Segreto dei Templari, sembra però destinata a riprendere quota con l'imminente rilascio di Pilgrim, secondo episodio della saga dei crociati, iniziato per l'appunto con la scoperta del loro segreto. L'anno è il 1208, periodo di Inquisizione, crociate, cavalieri erranti e tutte le cupe atmosfere medioevali del caso. Un crociato traditore ha portato con sé dall'ultima battaglia in Terra Santa un manoscritto che ha tutta l'aria di essere l'ultimo Vangelo di Giovanni. Una volta giunto nella regione di Languedoc, Marc, questo il nome del rinnegato, cade in un'imboscata (e te pareva?). Ferito gravemente ma ancora vivo, raggiunge un piccolo villaggio dove, poco prima di tirare le cuoia, fa in tempo a consegnare il manoscritto ad Adalard de Lacrois, il capo di un ordine segreto chiamato "La Tradizione". Manco a dirlo, il prode Adalard si ammala e, sul letto di morte, consegna al figlio Simon la pergamena (che a questo punto sembra portare decisamente rognà) col compito di recapitarla a Petrus, amico del padre. Certo, se fossi stato Simon, l'unico utilizzo sensato che avrei potuto fare della pergamena sarebbe stato il ripiegarla in più parti e infilarla sotto il comò della sala che non sta diritto. Ma tant'è, quelli erano altri tempi... tempi di cavalieri senza macchia e senza paura, indomiti e valorosi uomini disposti a sfidare qualunque avventura per l'onore. A metterci in mezzo, tanto per complicare il già arduo compito di Simon (allontanare tutte le sciagure che il rotolino di carta gialla si porta dietro, per esempio), è il Papa Innocenzo III, che invia l'inquisitore Diego D'Osna (che prima di indossare la veste faceva la mezza punta nel Marsiglia) alla ricerca del prezioso manoscritto con il preciso ordine di riportarlo nel posto che gli compete, ovvero la Santa Sede di Roma.



Il gioco si presenta con ottime carte per candidarsi a diventare un punto di riferimento nel suo genere: la sceneggiatura è stata curata da Paulo Coelho, autore di fama mondiale (crediamoci, via) e, soprattutto, l'ambientazione e i personaggi sono stati disegnati da un grande artista del fumetto, che ultimamente non disdegna il cinema e il videogioco: Moebius. All'interno del CD troverete inoltre un dettagliato archivio storico del Secolo XIII, dando quindi uno spessore didattico (speriamo non eccessivamente scolastico) al tutto.

Attendiamo fiduciosi: nel frattempo portiamo la nostra spada dal fabbro a farla affilare per bene. E non dimenticatevi di sistemare il comò (non usate TGM, mi raccomando!).

Claudio Todeschini

DOVE HO LASCIATO LA MIA SPADA LASER?

Sono proprio un distrattone di prim'ordine, io. Stavo giusto spolverando il mio B-Wing da tutti i pelacci di quello scimmione amico di Ian, che mi chiamano per un megafestone alla base dei ribelli. Si può rifiutare, forse? In realtà sono appena tornato dalla valle dello Jedi, dopo aver sconfitto con non poca fatica il malvagio Jerec, e sarei un poco stanco, ma di fronte all'allettante prospettiva di una notte di bagordi la spossatezza passa agilmente in second'ordine. Eccomi qui, fresco di doccia con bagnoschiuma al pino silvestre (il profumo del nostro fido caporedattore?) (scherzi a parte, pensa che ho veramente un parente che si chiama Pino... NdsS), a cercare la mia spada laser che fa tanto fico con le giovani ribelli. Ah, eccola, l'avevo messa vicino al mio joystick e non la vedevo. Arrivo alla festa tutto in ghingheri, la musica house impazza, il grog scorre a litri, le giovani donne fanno degli occhietti a noi giovani e tutto sembra promettere per il meglio. A un certo punto una terrificante esplosione squarcia l'aria (in realtà non se ne è accorto nessuno, visto il volume della musica) ed entrano in pista i soliti soldatini bianchi imperiali. Che guastafeste! Io sono generalmente contrario alla violenza ma nel fervore del momento ammazzo allegramente i cattivoni con pochi, adeguati colpi di spada laser. A questo punto la festa può ricominciare! Ma la musica? Ehi. La musica! Ma dov'è il disc-jockey? Il caratteristico urlo di due Tie-Fighter ci fa capire che è stato rapito. Evidentemente c'è in programma un ritrovo anche dalle parti dell'Imperatore. Ma possibile che i suoi scagnozzi non abbiano uno straccio di ometto che gli metta su i dischi? No? Vabbè, allora vado a recuperarlo. Il tempo di impossessarmi dello shuttle imperiale da cui sono arrivati i tizi di prima e parto. Ma non ho l'invito per la festa... Non credo che sia un problema, per chi possiede una spada laser e come me sa farne sfoggio con perizia sopraffina.



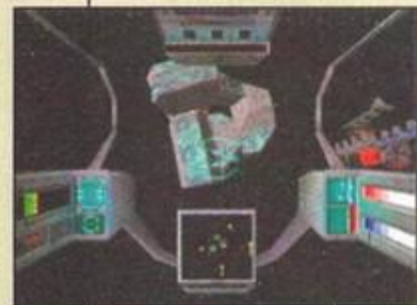
Questo è, in sintesi, quello che vi aspetta (con qualche licenzuola poetica qua e là) se non esiterete a far vostro Misteries of Sith, primo add-on per Jedi Knight. Il vostro personaggio rimane sempre quello di Kyle Katarn e tra le cose che dovrete fare c'è anche insegnare le vie della forza alla giovane Mara Jade, cubista dell'Impero, passata da poco alle dipendenze del sig. Skywalker, gestore del locale "Light Side", ove si stava svolgendo il suddetto party. Nel demo del CD di questo mese potrete giocare fino al rapimento del dj e al recupero dello shuttle dei cattivi. Non essendo mai stato un grandissimo appassionato del titolo originale, dopo aver terminato il demo penso che mi dedicherò ad altro. Per tutti coloro che invece non vedono l'ora di esplorare nuovi mondi dell'universo di Kyle, abbiate pazienza ancora per qualche settimana e potrete riprendere a camminare lungo le vie della Forza...

Claudio Todeschini



X STA AD E COME C A LCP

Uno dei pochi vantaggi dell'aver attraversato indenne (più o meno) almeno tre generazioni, da un punto di vista videoludico, è sicuramente quello di vedere nuovi giochi che ripropongono, seppur in versione rinnovata, con pochi cambiamenti estetici e magari lievi modifiche alla trama principale, grandi classici di un tempo. Penso (per citare solo un esempio) a Creatures, che altro non è se non la versione moderna di Little Computer People di David Crane, che vede la luce sul C64 più di una dozzina d'anni or sono. Oppure ancora Elite, di David Braben, che fu il primo gioco per Atari 800. E' proprio facendo riferimenti a questa pietra miliare che mi accingo a introdurre l'imminente uscita del nuovo gioco della misconosciuta Ego-Soft, giovane e teutonica software house, battezzato col curioso nome di X: di Elite riprende trama e struttura, rinnovandolo nell'aspetto (e ci mancherebbe, non tutti i giochi sono come Alien Cabal).



Futuro. Molte razze popolano l'universo. Quelle di Argon e di Xenon si odiano a morte (e chi sa un po' di chimica sa cosa voglio dire). E fin qui il sottofondo alla vostra storia, conciso e semplice. La vostra figura è quella di un giovanotto, abitante di un solitario pianeta ai confini dell'impero argoniano, che da sempre sogna di abbandonare la provincia per realizzare la sua più grande aspirazione: volare nello spazio. Dopo aver accettato i più umili lavori, tra cui quello di redattore di una oscura rivista di neurogiochi, riuscite a mettere da parte quel minimo di denaro sufficiente per comprare la vostra prima astronave (di dodicesima mano, ammaccata, che fa un fumo allucinante, ma VOSTRA). Col cuore a mille per l'emozione girate la chiave, ingranate la prima e date gas, lasciandovi alle spalle le porte della stazione argoniana, mentre davanti a voi (è proprio il caso di dirlo) un intero universo di possibilità si apre. A questo punto, le cose che potete fare sono molte: cominciare a guadagnare qualcosa facendo il mercante di materie prime, per esempio, comprando cose da una parte e rivenderle a un'altra a prezzi più alti. Visitando i vari settori dell'universo avrete modo di contattare le molteplici razze che lo popolano: così facendo avrete occasione di farvi degli amici così come dei nemici (gente a cui potrete aver promesso un carico ma che vendete invece ad altri a prezzo più alto, non facendovi più vedere dal primo acquirente). Ovviamente il lavoro del mercante è bello, socialmente appagante ma non troppo redditizio. Vuoi mettere quanto si guadagna, per dire, a contrabbandare? Oppure a fare il cacciatore di taglie o il mercenario per l'esercito o cosine del genere? Mi preme solo di sottolineare come il superamento della linea della legalità non costituisca un passo obbligato nel gioco: da questo punto di vista non esiste una fine vera e propria o uno scopo ben preciso al quale finalizzare le vostre azioni. Potete decidere di smettere di giocare quando morite (eh, credo anch'io) oppure quando diventate imperatore (cosa non impossibile a priori). Insomma, avete un forte grado di libero arbitrio. Resta da vedere come sarà gestito il tutto. Graficamente, il gioco è allineato coi tempi, ovvero treddieffeicoso e poligonale come

si conviene. Cominciate a pregustare la cosa aspettando il demo non interattivo che sarà incluso sul prossimo CD. Io attendo con trepidazione.

Claudio Todeschini

HO UNA STORIA DA RACCONTARE...

"Sono un girovago degli immensi spazi siderali. Mi piace navigare per le galassie. Stavo sciacquandomi la gola in una stazione orbitale di Vega XII, quando mi sono imbattuto in un curioso personaggio dalle orecchie a punta. Veniva dal pianeta Vulcano, mi ha detto. Era un tipo solitario, come me, che si è messo a raccontare la sua strana storia. State bene ad ascoltare. Faceva parte dell'equipaggio di un'astronave stellare americana, che ha girato in lungo e in largo tutto l'universo alla ricerca di forme di vita sconosciute, per giungere là dove nessun uomo è mai giunto prima (non male, come frase... un po' altisonante, ma carina. Devo tenerla a mente, magari mi verrà utile in futuro). In buona sostanza mi ha raccontato che, durante i viaggi sulla sua astronave, molte volte lui, il capitano e tutti gli altri dell'equipaggio, si sono trovati a dover combattere contro i Romulani, popolo assetato di conquiste e di violenza. Ebbene, dopo decenni di lotte, finalmente la pace fu raggiunta. La firma del trattato sarebbe stata messa nel corso di una conferenza sul suo pianeta d'origine, Vulcano. L'ambasciatore di pace romulano, Turian, venuto per apporre il proprio autografo, fu brutalmente ucciso nella sua camera da letto. Spettò al capitano dell'astronave mandata dalla federazione (su cui prestava servizio il personaggio che mi ha raccontato tutto ciò) il compito mantenere i contatti diplomatici dopo l'incidente. Ma anche scoprire, insieme al suo equipaggio, i motivi dell'omicidio e le risposte a molte altre domande.

Ma mi ha raccontato anche un'altra storia, ancora più affascinante: la sua razza, quella vulcaniana, e quella dei guerrieri romulani, in realtà hanno origini comuni. Più di duecento anni fa vivevano infatti tutti su Vulcano, fino a quando scoppiò una guerra fratricida scatenata dai soliti sporchi desideri di dominio di una minoranza. Ebbene, un giorno è successa una cosa... strana. Nel bel mezzo di una battaglia in cui i "cattivi", se mi permettete la banalizzazione, stavano attaccando in forze una città indifesa, dal cielo è partito un raggio luminoso, accecante nel suo bagliore, che ha spazzato via tutte le astronavi intente nel massacro. Nessuno ha mai saputo di che cosa si trattasse. Fatto sta che i malvagi vulcaniani che diedero inizio alla guerra furono costretti alla fuga e l'intervento di quel raggio, che salvò la gente dallo sterminio, rimase avvolto dal mistero, tramandato come leggenda nei secoli, da padre in figlio, come La Furia di Vulcano. I guerrieri vulcaniani scampati dal raggio distruttore della Furia trovarono scampo su un pianeta lontano, su cui cominciarono a edificare una nuova civiltà, dando origine alla razza romulana, che tutti tristemente hanno conosciuto. La morte dell'ambasciatore, ha concluso, era legata con un filo molto sottile agli avvenimenti di quegli anni lontani. E se ne andò. Rimasi da solo in quel bar di confine, e pensai: la Galassia è un posto piuttosto grandicello. Ci sono un bel po' di storie che posso raccontare."

Gene Roddenberry.



In breve, questa è la storia che vi proietterà all'interno dei più intriganti segreti dell'universo di "Star Trek: Secret Of Vulcan Fury", il nuovo gioco della Interplay. Si tratta di un'avventura grafica, in cui impersonerete tutti i protagonisti della serie originale (Kirk, Spock, McCoy, Scotty, Sulu e Chekov), appositamente riportati alla giovinezza di allora grazie alle magie della computer graphic. Tutto si svolgerà nell'arco di sei episodi, ambientati in realistici mondi treddi, rigurgitanti filmati, grafica renderizzata, accompagnati dalle musiche originali del telefilm. Preparatevi almeno un bel P133 con tutte le cosine a posto e potrete entrare anche voi nell'avventura.

Volevo solo aggiungere una cosa: è stata la CIA a incastrare Oswald, perché avevano già il Paint Shop Pro Shareware!

Claudio Todeschini

TGM NEWS

Il 1998 non sarà un grande anno per il mercato dei microchip, almeno a sentire le previsioni della DataQuest, secondo cui la crisi dei mercati Asiatici rallenterà la crescita mondiale del mercato dei semiconduttori: le vendite cresceranno soltanto del 7 per cento, contro il 17 per cento dell'anno passato; le cause di queste prospettive sono da ricercarsi nel calo della produzione di apparecchiature elettroniche, nonché nella caduta dei prezzi, favorita dalla salvezza delle monete asiatiche, che consentirà ai produttori Coreani di praticare tariffe concorrenziali sui mercati esteri. Il volume d'affari del mercato crescerà quindi fino a quota 160 miliardi di dollari, 15 miliardi in meno rispetto a più ottimistiche previsioni di qualche mese fa. Infine, DataQuest ha anche rivelato che i primi tre produttori di microchip del 1997 sono stati Intel, NEC e Motorola.

E come sono andate le cose, invece, nel 1997? L'industria del microchip sarebbe teoricamente cresciuta del 7,5 per cento rispetto al '96, tuttavia la grande caduta del mercato Giapponese ha frenato questi risultati, generando un calo globale del 4 per cento circa. Nel solo paese del Sol Levante le vendite sono calate del 9,4 per cento rispetto al 1996. L'incerta situazione economica, l'eccessiva abbondanza di chip di memoria e la svalutazione delle divise Asiatiche sono i principali motivi alla base della situazione.

JP

NIENTE PIU' BANNER

Vi piacerebbe essere "essentati" dalla visione dei banner pubblicitari? La Solid Oak, una compagnia dalla fama non eccelsa per via di una politica eccentrica in merito al settore Internet, ha sviluppato un software che fa proprio questo: elimina i banner. Sembra che l'idea sia nata proprio dalle richieste dell'utente, che già utilizza CyberSitter, un programma per "filtrare" i contenuti della rete sviluppato dalla stessa Solid Oak. Il nuovo software è stato rilasciato proprio in forma di upograde per CyberSitter, e dovrebbe consentire l'eliminazione automatica di una quantità di banner compresi tra l'80 e il 90 per cento. I filtri contenuti nel programma non rimuovono effettivamente la pubblicità, ma l'immagine ad essa associata, che può influire sulla velocità di trasferimento, l'effetto è simile a quello che si ottiene disabilitando le immagini con un qualsiasi browser. Le compagnie che promuovono i propri prodotti sulla rete non si dicono preoccupate, anche perché non è la prima volta che viene presentato un prodotto del genere, e in definitiva gli inserzionisti ritengono che rinunciando alla pubblicità gli utenti rinuncerebbero ad un prezioso veicolo di informazioni e contenuti.

JP

INFORMIX CRESCE E STUPISCE

La Informix ha piacevolmente stupito gli osservatori di Wall Street con i dati d'esercizio fiscale relativi al quarto trimestre, facendo guadagnare ai suoi titoli ben 25 punti in una sola seduta. Gli utili netti sono stati pari a 9,2 milioni di dollari, a fronte di un fatturato complessivo di 181,2 milioni di dollari; i profitti sono il risultato di un efficace controllo dei costi e della costruzione di numerose partnership con compagnie operanti nel settore delle telecomunicazioni. La crescita è stata significativa in tutte le aree geografiche, incluse quelle Asiatiche, con una crescita dei ricavi pari al 21 per cento. La ripresa è quindi cosa fatta rispetto al difficile periodo passato lo scorso anno, e la compagnia leader nel settore dei database guarda al futuro con ottimismo: la ristrutturazione dovrebbe essersi completata con 200 recenti licenziamenti, che hanno ridotto il personale operativo a poco più di 3500 unità.

JP

NON PERDETE IL PACCO

Ups, azienda leader nel settore della destinazione internazionale di pacchi e documenti, lancia sul mercato il primo prodotto software sotto Windows per rintracciare la propria spedizione direttamente dal PC di casa. OnLine Tracking, questo il nome del prodotto, consente ai clienti che non hanno ancora un accesso a Internet di tenere sotto controllo lo stato della propria spedizione. Questo software sarà offerto gratuitamente a tutti i clienti Ups. OnLine Tracker è disponibile sia per Windows 3.x, Windows 95 e NT, su CD o su floppy. Basta chiamare il numero verde Ups o collegarsi al sito www.ups.com e scaricarlo dalla rete.

Inoltre Ups lancia UPS Internet Tracking, un nuovo strumento per i naviganti, sviluppato per consentire le migliori agevolazioni ai clienti Ups. E' un prodotto gratuito formato da una serie di tool modulari che può essere integrato a qualsiasi sito aziendale Internet o Intranet. Per il 1998 sono previsti altri prodotti della serie che andranno ad arricchire il già nutrito parco servizi offerti dall'intraprendente società.

SL

ANNATA INCREDIBILE PER HALIFAX

Per la nota azienda di distribuzione di videogiochi per PC e console, il 1997 è stato davvero un anno da segnare sul calendario. Politiche commerciali corrette e sempre attente a un mercato in continua e rapida evoluzione hanno portato l'azienda al raddoppio del fatturato, da 22 a 45 miliardi, suddiviso secondo le seguenti percentuali: 80% software per console (Tomb Raider 2, V Rally, Abe's Odyssey...), 18% software per PC (Toca, Total Annihilation, Kick Off 98...) e 2% per accessori sia PC che console. L'obiettivo che Halifax si propone per l'anno in corso è quello di contribuire positivamente allo sviluppo dell'home entertainment in Italia e i titoli in lavorazione sembrerebbero proprio confermarlo (Unreal, Makinen World Rally...), con particolare attenzione allo sviluppo di strategie di marketing e co-marketing volte a garantire la maggiore visibilità e la migliore gestione dei prodotti in un settore che definire burrascoso sarebbe poco.

SL

SOCCER CHAMP

by Francesco Carlà


THE FIRST STRATEGY-ACTION SOCCER-GAME


'UN COINVOLGIMENTO TOTALE'
Giorgio Tosatti





FANTASTICO!!!


**TUTTE LE SQUADRE E TUTTI I CALCIATORI
DEL CAMPIONATO ITALIANO DI SERIE A 97/98,
DELLA COPPA DEI CAMPIONI 97/98
E DELLA COPPA DEL MONDO 98.**

 Crea il tuo Campione e
diventa un fuoriclasse !

 Gioca la tua grande Carriera
e vinci il pallone d'oro!

 Gioca tutti i Campionati
nazionali, la Coppa dei
Campioni e la Coppa del Mondo

 Crea tutte le squadre
e le divise del mondo

 Il campione imparerà
a seguire il tuo gioco !

 Oltre 5000 fotogrammi
di animazioni in 3D

PC CD-ROM



simul@simul.it

LA TUA CARRIERA E'

Soccer Champ, creato da Francesco Carlà, è un simulatore di calcio completamente nuovo e rivoluzionario. E' un gioco strategico e action insieme ed è anche un RPG perché ti mette nei panni di un aspirante campionissimo, dandoti tutto quello che ti serve per giocare e dimostrare il tuo talento.

La tua carriera comincia a 18 anni in una squadra di valore medio (sarai tu stesso a decidere quale e ad attribuire nome e ruolo al tuo calciatore...) e dura sedici stagioni. Sarà compito tuo, dimostrando le tue qualità tecniche, agonistiche e psicologiche all'allenatore e ai media, migliorare continuamente fino a diventare un vero fuoriclasse e a vincere l'ambitissimo "Pallone d'Oro". Ci riuscirai ?



Inizia in una squadra di medio valore.



Gioca, vinci e fatti notare.



Migliora e diventa un vero fuoriclasse.

IL PRIMO RPG ACTION-STRATEGY SOCCER VISTO DALL'ASPIRANTE FUORICLASSE: GIOCHI E PENSI CALCIO.

Tutte le squadre che vuoi (di tutti i campionati e tutte le nazionali) con tutte le tenute e tutti i giocatori che vuoi con migliaia di frames di animazione.

Tutte le classifiche delle squadre e la classifica dei cannonieri.

La classifica del "Pallone d'Argento" per il miglior calciatore della stagione.

La classifica del "Pallone d'Oro" per il miglior calciatore in carriera.

Tutte le nuove regole del Calcio (nuovo regolamento 1° Luglio 1997).

Le reazioni dell'allenatore e dei giornali.

Il primo soccer-game dove l'arbitro ha una sua intelligenza artificiale e può sbagliare.

Il tuo campione (puoi scegliere !!!) è diverso da tutti gli altri calciatori (più di 5.000 frames di animazione 3D) ed ha un rivoluzionario "cuore" di vita artificiale che tiene conto dell'agonismo, della tecnica, della tattica e della psicologia calcistica e migliora e impara durante la carriera grazie a te.

Tutti i calciatori e le squadre hanno una loro vita artificiale che li differenzia e imparano dai propri errori.

Puoi giocare da solo o in multiplayer fino a 4 giocatori contemporaneamente, con il mouse, il joystick o la tastiera.

Puoi cambiare, in qualunque momento, durante le partite, l'assetto tattico della tua squadra con un rivoluzionario menu "drag and drop". E tante altre opzioni ancora...



Crea il tuo campione!



Vinci sul campo il "Pallone d'Argento".



Vinci il "Pallone d'Oro" per la tua carriera!

APPENA INIZIATA ...

Distribuito in esclusiva da:

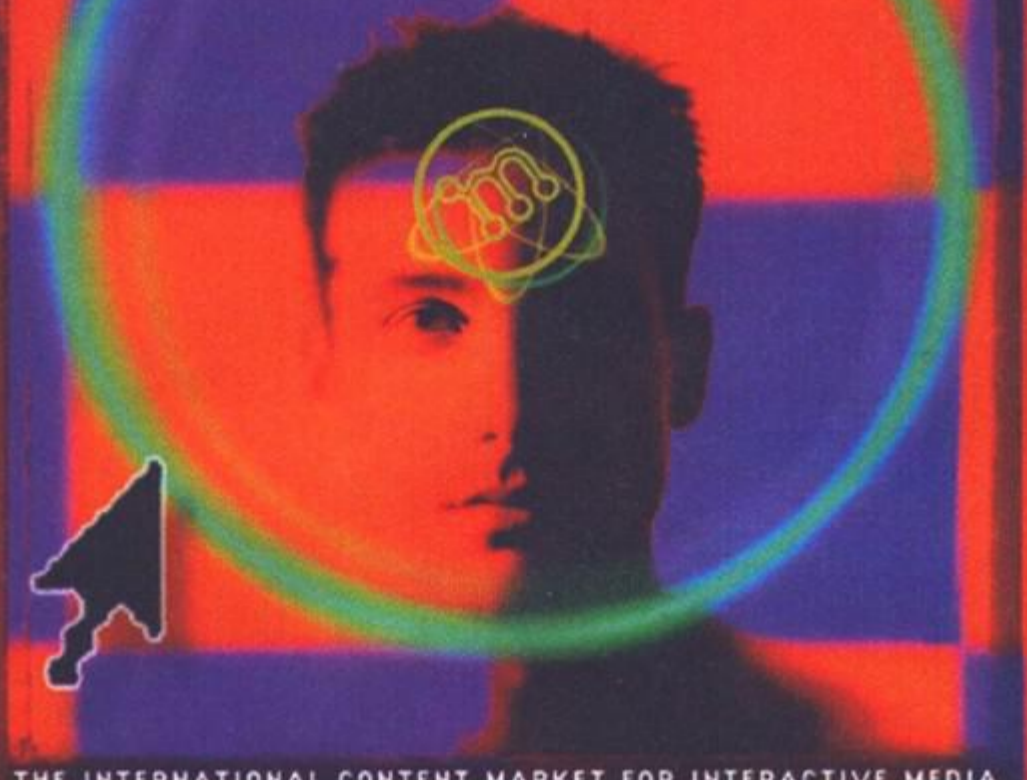
Software&co

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>

http://www.milia.com

milia'98

SWITCH ON CONTENT
PLUG IN BUSINESS



THE INTERNATIONAL CONTENT MARKET FOR INTERACTIVE MEDIA
LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES PROGRAMMES INTERACTIFS

Sarò sincero con voi: il Milia non è certo una fiera di importanza capitale per quanto ci riguarda, assolutamente non paragonabile ad appuntamenti come l'ECTS, eppure quando si avvicina la seconda settimana di febbraio, noi siamo sempre contenti di fare la nostra piccola trasferta a Cannes. Stavolta il gruppo era folto: io, Max, il Bossetti e i canonici due "infiltrati" Tajana e Menti; non starò qui a raccontarvi dei nostri ritmi agonistici che ci hanno addirittura permesse di visitare tre differenti casinò nell'arco di un solo giorno solare; non vi tiederò narrandovi fortune e sfighe alterne che hanno portato il bilancio generale

E anche quest'anno, tra temperature primaverili, tavoli da blackjack e piccole tragedie spicciole, arriva puntuale il nostro micro-reportage sull'ormai consueta edizione del Milia...



La Disney Interactive ha presentato il suo nuovo catalogo edutainment, come sempre ispirato alle sue pellicole d'animazione di maggior successo. L'unico titolo che potrebbe interessarci direttamente è il platform arcade di Hercules.

punto di vista della presentazione di nuovi prodotti siamo tuttavia ancora indietro. Gli spunti di interesse non sono però mancati, come per esempio il primo giorno quando il party inaugurale è stato trasformato in un demo-party, ovvero una versione "patinata" di quegli stessi festoni (rave, più che altro) che coders e artisti di ogni genere tenevano (e tengono, presumibilmente, tuttora) in massima parte nei paesi nordici, vera

terra di nascita dei demo, presentando le ultime novità della scena; i demo, come ben saprete, sono programmi del tutto fini a sé stessi, realizzati per creare nuove routine grafiche o semplicemente per fondere con gusto musica e grafica, ed erano estremamente popolari ai tempi di Amiga; l'appuntamento del Milia ha comunque dimostrato che queste pratiche non si sono affatto esaurite e, anzi, con il PC stanno vivendo un nuovo momento di gloria. La fiera vera e propria era molto

simile, almeno nella disposizione degli stand, a quella dello scorso anno, indice del fatto che l'assegnazione delle aree occupabili avviene ormai con diritti di precedenza, e sarà difficile (anche per i grandi nomi) inserirsi in posizioni accattivanti: la Sony, eccellente new-entry di quest'anno, ha aggirato il problema facendo aprire addirittura un nuovo piano del palazzo del cinema, interamente dedicato alla PlayStation. E proprio la Sony ha rappresentato l'attrattiva più interessante sul fronte ludico, presentando le ultime novità quali Gran Turismo e Final Fantasy VII (quest'ultimo tra poco anche su PC grazie alla Eidos). Massiccia come al solito la presenza di Infogrames, che ha peraltro offerto succosi highlights di una serie di titoli tra cui Space Circus, Pilgrim, Outcast, Snow Racer e Total Drivin'. Le presenze più

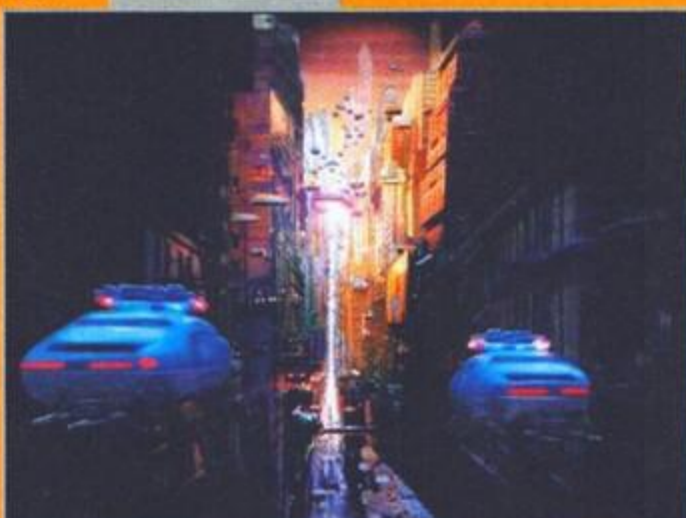
Anche per quest'edizione, lo stand in posizione più strategica è stato quello della Infogrames, come da due anni a questa parte in coabitazione con la Ocean.

La francese Kalisto non poteva non essere presente con l'atteso spin-off del capolavoro cinematografico di Besson.

del gruppo a sbalzare su e giù di cifre imbarazzanti; non mi soffermerò neppure su quando, al tavolo verde, eravamo seduti con Peter Molyneux e tutto il suo entourage dei Lionhead. Mi limiterò a dirvi che la vacanza è stata succosa, rigenerante e debilitante al tempo stesso, e tutto sommato discreta per ciò che abbiamo visto alla fiera. Fiera che, ancora una volta, ha confermato di essere per lo più diretta al settore distributivo e alla multimedialità in genere, ma che ha comunque offerto un appuntamento rilevante: una lunga tavola rotonda tenuta da alcuni mostri sacri dell'industria videoludica, in cui Sid Meier, John Romero, Richard Garriott e il già citato Molyneux hanno raccontato i loro esordi nel campo, le loro difficoltà e i loro successi. La tendenza del Milia, anche vista la partecipazione, quest'anno, di svariate nuove software house, è comunque quella di rivolgersi sempre più al mondo dei videogiochi; dal



Final Fantasy VII è in arrivo anche su PC! L'ampia preview prevista per questo numero è slittata al prossimo per una serie di sfortunate vicissitudini, tenete duro...



REPORTAGE

MILIA D'OR

Come consuetudine, anche quest'anno sono stati assegnati i Milia d'Or, l'ambito premio dello show che viene attribuito nel corso di uno sfarzoso gala all'Hotel Majestic, che ha ormai quasi soppiantato il glorioso Carlton nella classifica degli alberghi più "in" della Costa Azzurra. Qui di seguito riportiamo tutte le nomination della sezione dedicata ai Videogiochi, suddivisa per categorie; il vincitore è segnalato in grassetto.

AZIONE

G-Police (Psygnosis)
I-War (Ocean/Particle)
Jedi Knight: Dark Forces II (LucasArts)

AVVENTURA E RPG

Final Fantasy VII (SquareSoft/Sony)
Diablo (Blizzard)
Riven (Cyan/Red Orb)

STRATEGIA

Dungeon Keeper (EA/Bullfrog)
Age of Empires (Microsoft)
Total Annihilation (GTI/Cavedog)

SIMULAZIONE

F22 ADF (Ocean/DID)
Longbow 2 (EA/Origin)
Flight Simulator 98 (Microsoft)

SPORTS

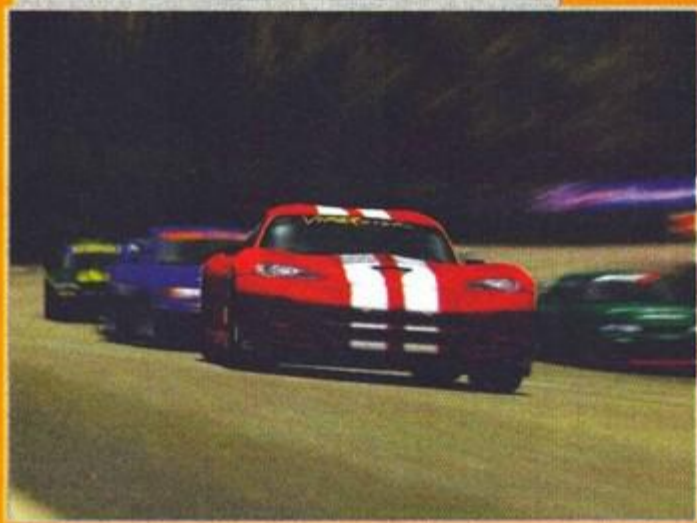
NHL 98 (EA)
V-Rally (Ocean/Infogrames)
ISS-64 (Konami)

ONLINE

Quake II (Activision/id)
Age of Empires (Microsoft)
Ultima Online (EA/Origin)

Il premio speciale della Giuria (una sorta di proclamazione al di fuori delle categorie) è andato a **F22 Air Dominance Fighter** della DID.

Il gioco più acclamato della fiera era in formato Playstation... Granturismo rappresenta senza dubbio la miglior simulazione di guida sportiva di tutti i tempi; peccato solo che molto difficilmente potremo mai giocare su PC.



folte in quanto a software house riguardavano ovviamente quelle di nazionalità francese, non a caso la Kalisto era presente con il gioco ispirato al film di Luc Besson "Il Quinto Elemento", sviluppato in collaborazione con la Gaumont Multimedia, anch'essa situata oltrelpe. Interessanti anche le novità della Grolier Interactive che, oltre a Xenocracy

(vedi preview un paio di mesi fa), ha offerto un'interessante dimostrazione di V2000, sequel del leggendario Virus del 1980; inoltre, la Grolier ha anche inaugurato un team di sviluppo interno il cui primo titolo sarà DragonFlight - Chronicles of Pern, che uscirà a Natale. Massiccia era anche la presenza di Disney Interactive, che ha fatto leva sul rilancio cinematografico di La Sirenetta per presentare due titoli basati sulle peripezie di Ariel e Sebastian: A Little Mermaid: Print Studio e Disney's Story Studio: The Little Mermaid. A conferma del fatto che, bene o male, il Milia si sta sempre più focalizzando sull'aspetto giocoso del multimedia, anche diversi produttori di accessori erano presenti, come la Thrustmaster che ha presentato i nuovi joyypad Rage 3D e Millennium 3D (che speriamo di annoverare presto tra le nostre pagine hardware). Per il resto, prosegue la convinzione che il DVD è nel nostro futuro, anche se a dire il vero lo avevamo già detto lo scorso anno: quanto dovremo ancora aspettare? Rosolandoci in questo amletico dubbio, vi lasciamo al box sulle premiazioni del Milia d'Or, e vi rimandiamo al prossimo anno...

Jacopo "Ace on 11" Prisco



IMPORTANTE!!!
 Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy **TELEFONA**

CD-ROM GAMES

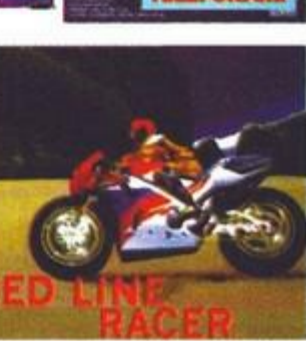
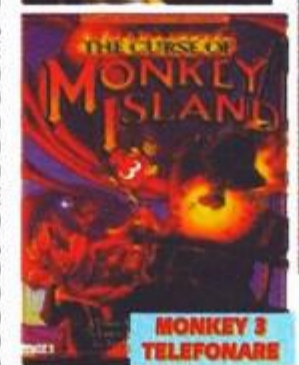
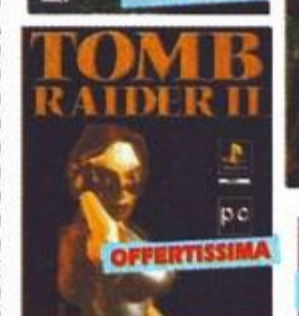
ACTUA SOCCER 2	L	65.000
BLADE RUNNER ITA	L	109.000
BROKEN SWORD	L	89.900
CARMAGEDDOM	L	85.000
COMMAND CONQUER RED ALERT	L	89.000
COMANCHE 3	L	OFFERTISSIMA
CROC	L	89.000
DARK COLONY	L	75.000
DARK HEART ITA	L	92.000
DARK HERMETIC ORPER	L	79.000
DEADLOCK: SHIRINE WARS	L	TELEFONARE
DIABLO	L	89.000
DISCWORLD II	L	85.000
DOWN IN THE DUMPS	L	TELEFONARE
DUNGEON KEEPER	L	85.000
DUKE NUKEM 3D ITA	L	49.900
F1	L	59.000
FIFA '98	L	OFFERTA
FIFA SOCCER MANAGER	L	89.000
FIGHTING FORCE	L	82.000
GRAN PRIX MANAGER 2	L	59.000
HEAVY GEAR	L	79.000
HEXEN 2	L	79.000
I-WAR	L	89.000
IF 22 RAPTOR	L	89.000
IMPERIUM GALACTICA	L	79.000
INT. RALLY CHAMP	L	79.000
JACK NICKLAUS 98	L	TELEFONARE
JEDI KNIGHT	L	82.000
LEISURE LARRY 7	L	89.000
LITTLE BIG ADV. 2	L	OFFERTA
LONG BOW 2	L	TELEFONARE
LORDS OF T. REAL M2	L	89.900
KICK OFF 98	L	85.000
MANX TT	L	75.000
MASTER OF ORION	L	82.000
MDK	L	85.000
MONKEY ISLAND 3	L	TELEFONARE
MOTO RACER	L	85.000
NBA LIVE 98	L	OFFERTISSIMA
NHL 98	L	89.000
POD	L	79.000
POWER F1	L	79.000
PUZZLE BOBBLE	L	49.000
QUAKE	L	79.000
QUEEN: THE EYE	L	TELEFONARE
REALMS OF THE HAUNTING	L	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL	L	85.000
ROLAND GARROS	L	55.000
SCREAMER 2	L	74.000
SCUDETTO 2	L	79.000
SEGARALLY	L	85.000
SENSIBLE WORLD SOCCER 2000	L	TELEFONARE
SHADOW WARRIOR	L	82.000
SHADOW OF EMPIRE	L	89.000
SIM ISLE ITA	L	79.000
SIM CITY	L	49.900
SIM COPTER	L	TELEFONARE
STAR KRAFT	L	TELEFONARE
STAR TREK SFA	L	89.000
SUPER PUZZLE FIGH. 2	L	49.000
THE RIPPER ITA	L	109.000
THEME HOSPITAL	L	89.000
TIME SHOCK	L	DISPONIBILE
TOCA TOURIN CAR	L	OFFERTISSIMA
TOMB RAIDER	L	89.000
TOMB RAIDER 2	L	89.000
TOP GUN	L	49.900
TURING RACING CAR	L	TELEFONARE
TUROK	L	75.000
ULTIMA ON LINE	L	TELEFONARE
UNDER A KILLING MOON	L	59.900
UNREAL	L	DISPONIBILE
VR POOL 98	L	TELEFONARE
VIRTUA COP	L	82.000
VIRTUA POOL 2	L	89.000
WARCRAFT 2 ITA	L	89.900
WAR LORDS 3	L	OFFERTA
WING PROPHECY	L	TELEFONARE
WIZARDRY NEMESIS	L	TELEFONARE
WORLD WIDE SOCCER	L	OFFERTA
WORMS 2	L	TELEFONARE
X-COM 3 APOCALYPSE	L	TELEFONARE
X-WING VS TIE FIGHTER	L	OFFERTISSIMA

PUNTO VENDITA
 C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

Per informazioni e vendita
 per corrispondenza
✓ puoi telefonare al
011/606.89.19
✓ puoi faxare al
011/606.89.85
✓ E-MAIL:AMICI@INRETE.IT

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

TELEFONARE



OFFERTE DEL MESE

BATTLE ISLE 3D	L	49.000
BURIED IN TIME	L	59.000
BIO FORGE COLLEZ.	L	39.000
CONQUEST EARTH	L	79.000
CONSTRUCTOR	L	75.000
DESCENT 2 ITA	L	49.000
ECSTASTICA 2	L	79.000
FADE TO BLACK COLL.	L	39.000
FIFA '96 ITA	L	39.000
FIFA '97 ITA	L	49.000
FORMULA ONE	L	59.000
FRANKSTEIN	L	49.000
G POLICE	L	75.000
INCA COLLEZ.	L	39.000
NHL '96 ITA	L	49.000
OLIMPIC SOCCER	L	39.000
PANDEMONIUM	L	65.000
PHANTASMAGORIA	L	69.000
TOTAL ANNIHILATION	L	75.000
WIPE OUT 2097	L	69.000

Righteous 3D

OFFERTISSIMA A MENO DI **L. 370.000**

TELEFONARE

FREE

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Con TGM gratis al FUTURSHOW



Se eravate tra i 327.000 visitatori che l'anno scorso hanno affollato l'area fieristica bolognese dedicata all'evento multimediale italiano più importante, vi sarete resi conto di quanto interessante possa essere stato il Futurshow 2297. Quest'anno l'appuntamento si ripropone, forte dell'esperienza maturata, ancor più ricco e interessante di prima. "Un taglio al passato" è lo slogan della nuova edizione. Si tratta di una scelta decisa, che va al di là delle parole e promette di far provare, sentire, toccare con mano il nuovo in tutti i settori, con il primario obiettivo della qualità. Futurshow 2998, infatti, non sarà allestito su un'area più vasta, non amplierà gli spazi disponibili, ma punterà tutto sulla qualità delle proposte e degli eventi.

Grandi contenuti caratterizzeranno tutti i padiglioni, primo fra tutti quello dell'Informatica, dove Microsoft proporrà tutte le anteprime tecnologiche per la produttività individuale (Windows CE, Palm PC, Auto PC), per la cultura (Encarta completamente in italiano) e per il tempo libero (nuovi giochi e dispositivi

hardware). Ma i riflettori di casa Microsoft saranno tutti puntati sulla presentazione in anteprima di Windows 98. Assolutamente da non perdere.

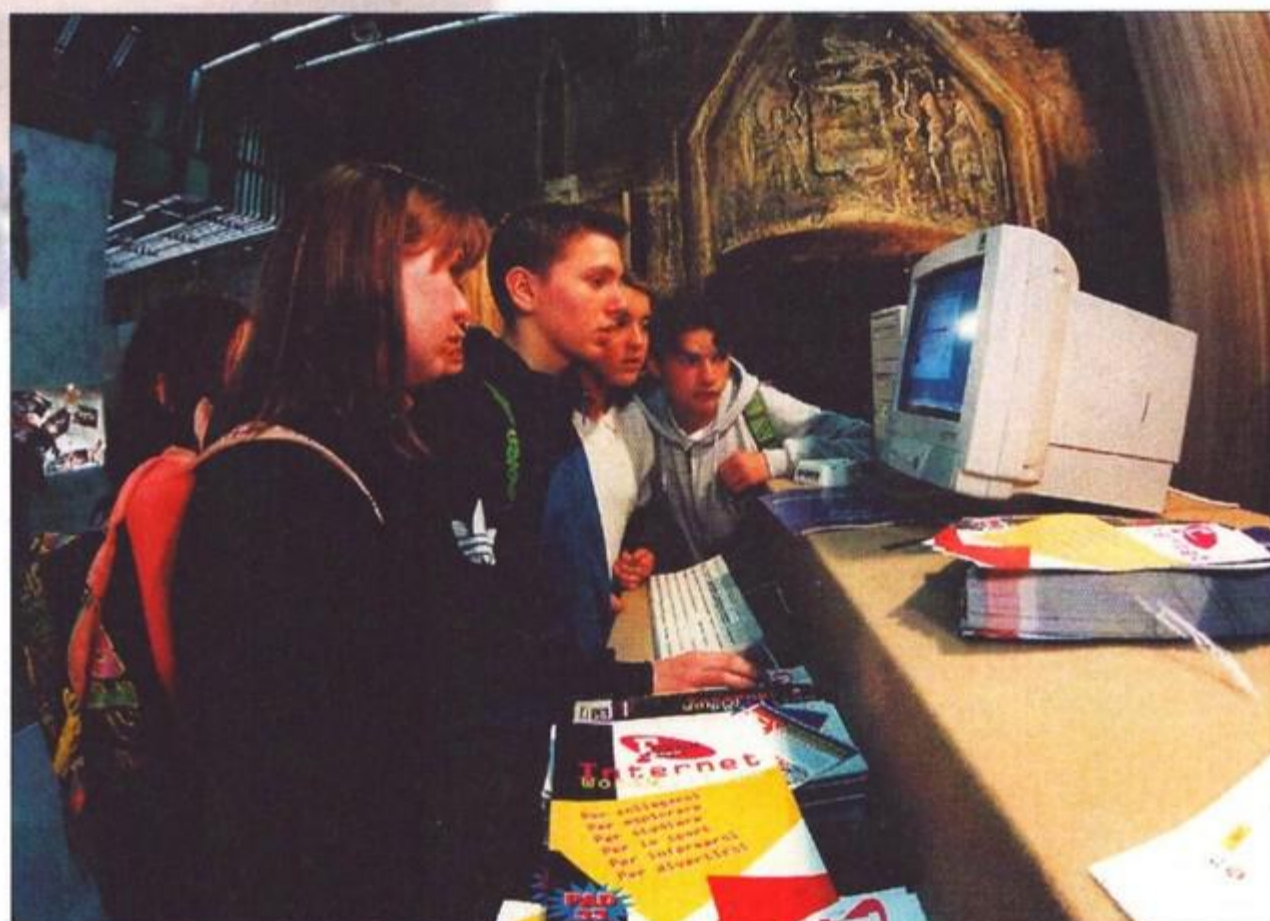
La creatività e l'approccio interattivo caratterizzeranno i padiglioni di Internet e della Telefonia, delle applicazioni tecnologiche più recenti nel campo del cinema e della TV, dell'home theatre e dei videogiochi.

Ampio spazio sarà inoltre dedicato al Made in Italy in un'area realizzata in collaborazione con l'ANEE che riunirà per la prima volta le principali aziende italiane dell'editoria elettronica.

Quest'anno sarà molto ricca anche la sezione Fotografia con una mostra sul Cyberealismo, corrente artistica attualmente all'avanguardia che sovrappone l'uso creativo del computer alla fotografia tradizionale; va segnalata, inoltre, una retrospettiva sul 1968, un anno che ha fatto e che continua a fare storia.

Dopo la sventurata prima dello scorso anno (lo stand si incendiò) ritorna l'area Design, ampliata e arricchita di sezioni dedicate alla casa e all'ufficio del futuro. Non è stato nemmeno dimenticato l'attualissimo problema del lavoro e diversi convegni saranno dedicati ai "Nuovi media e occupazione". Importanti interventi saranno a opera di Carlo Massarini di Mediamente, che si occuperà anche di Internet World, la vasta area espositiva dedicata all'universo Internet. Da non perdere l'assegnazione dei titoli di Sito dell'Anno e di Miss Internet Italia.

Ma visto che TGM è una rivista di giochi parliamo un po' di quello che i nostri lettori potranno trovare recandosi a Bologna dal 3 al 7 aprile. Innanzitutto centinaia di padiglioni con le più recenti novità software e hardware. E poi le consuete rassegne del Museo del Videogioco (con tante vecchie glorie e tanti nostalgici che piangeranno bagnando i coin op), l'Oscar del CD Rom e il Festival del Videogame, con interventi di giornalisti di settore, produttori e sviluppatori. Ma probabilmente le sole chiacchiere non vi basteranno. E allora: volete provare in prima persona l'attesissimo V Rally della Infogrames? Volete dare un occhio alla versione italiana di Blade Runner? Desiderate più di ogni altra cosa veder girare Daikatana? Bramate dal desiderio di



mettere le mani su Grim Fandango, la nuova avventura Lucas? Vi dice niente Red Line racer? Se queste sono le vostre massime aspirazioni, precipitatevi a Bologna e appagatele. Senza considerare che incontrerete i vostri redattori preferiti, che potrete acquistare la rivista a prezzo fiera e che potrete partecipare all'ultima selezione per il concorso Intel (l'avete visto, no?) con in palio un eccezionale Pentium II. Ma non è tutto, in quanto The Games Machine ha fatto le cose davvero in grande e sarà l'etichetta organizzatrice del primo Campionato Internazionale di Videogame, una festa per tutti i videogiocatori. Divisa in categorie PC e Console, la competizione si articolerà su tantissimi giochi differenti (Fifa '98, NBA '98, Moto Racer, Quake2, Tekken 3, FI Racing Simulation, V Rally, Winter Heat...) e i premi ogni giorno in palio saranno incredibili (scooter, volanti per PC, abbonamenti, gadget, magliette e cappellini, hardware e software...). Mancare sarebbe davvero un delitto. Per le iscrizioni (ovvia-

mente gratuite) potrete rivolgervi nei punti vendita Vobis e con ogni probabilità anche nei vari Blockbuster sparsi in tutta Italia, oltre che ovviamente al Futurshow stesso. In un'area di cinquecento (!) metri quadrati, appositamente allestita, Raffo, Mao, Silvestri, Paolone, il sottoscritto e via via tutti gli altri si improvviseranno animatori e gestori del più importante torneo di videogiochi mai presentato. Ospiti di eccezione, sorprese e tanto divertimento saranno gli ingredienti di un successo annunciato. Per non parlare delle splendide hostess che assisteranno i concorrenti stanchi tra una prova e l'altra. I tornei saranno autoconclusivi (inizieranno e si concluderanno in una stessa giornata), dando così modo di partecipare a chiunque e senza costringere nessuno a assurde permanenze in terra straniera.

Ma se tutto questo era già abbastanza, quello che sto per dirvi vi sembrerà esagerato, dato che TGM è riuscita ad avere in assoluta esclusiva per i suoi lettori un buono omaggio per entrare gratuitamente al Futurshow, risparmiando alcune decine di mila lire. Presentando il tagliando a fondo pagina in una delle biglietterie davanti agli ingressi della fiera riceverete un ingresso gratuito. Iniziate pure a santificarci, ma se per costruire altare e accendere i rituali ceri rischiate di perdere il treno giusto, non vi preoccupate: li preparerete al ritorno. L'importante è non mancare. Vi aspettiamo!

Stefano "Duspa" Lisi



Vietnam del Sud, Saigon: vittime della battaglia (Jones-Griffith/Magnum/Contrasto). Il FuturShow non sarà solo divertimento e spettacolo, ma anche un'occasione per approfondire tematiche più impegnative, come la mostra "1968" della Magnum Photos.



XENIA
EDIZIONI

INGRESSO MICHELINO

The Games Machine vi porta al Futurshow



**BUONO
OMAGGIO**

ESCLUSA LA DOMENICA

CHI NON C'È NON CI SARÀ.

IL NOSTRO ULTIMO KOLOSSAL.



Numero Verde
167-464911

dalle 9.00 alle 18.00

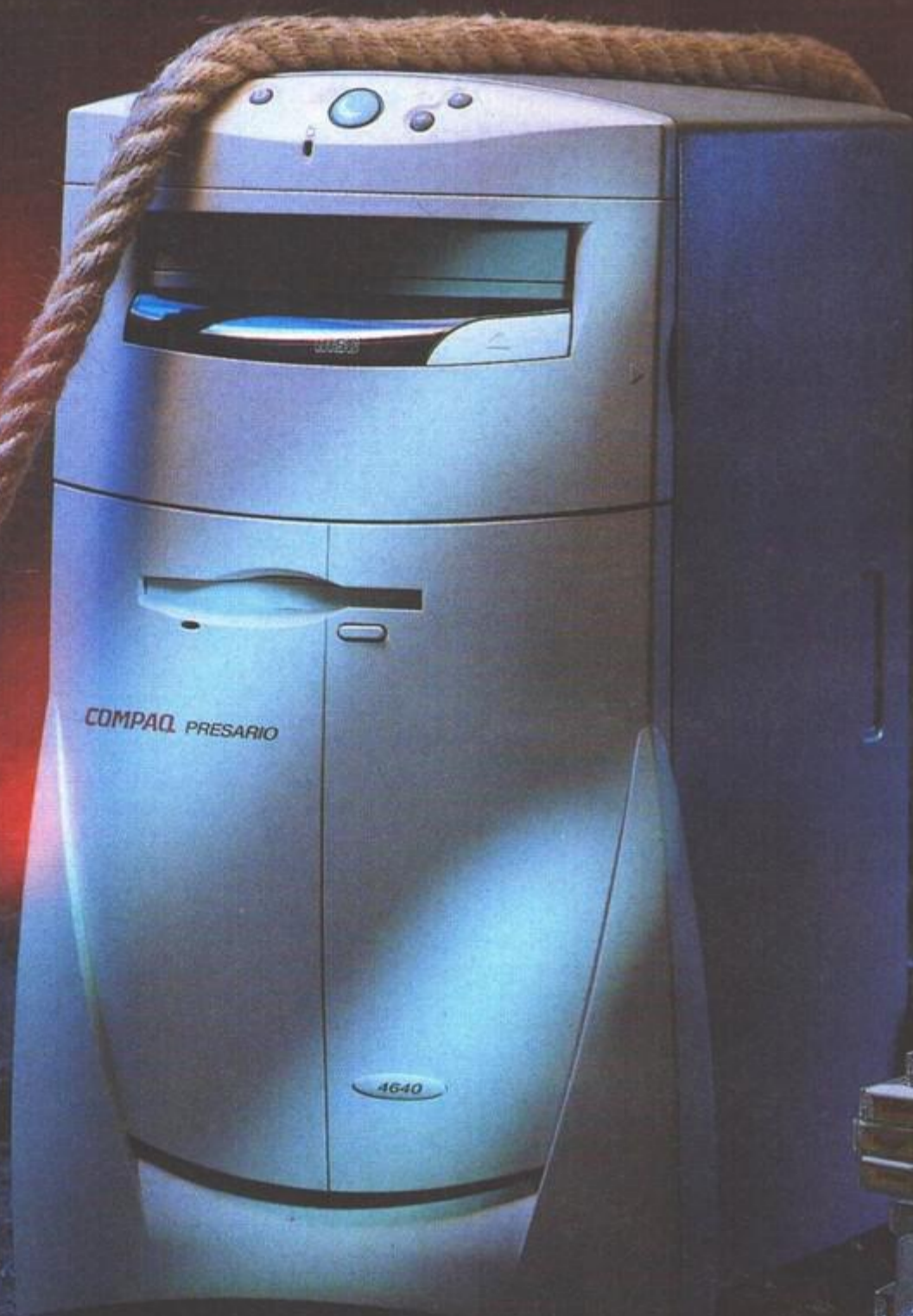
<http://www.compaq.it>

PRESARIO SERIE 4600

Volevamo stupirti con effetti speciali. Il nuovo Presario 4640 non è solo un potentissimo computer. È scienza e fantascienza. Abbassa le luci, mettilti comodo, stacca il telefono. Inserisci un film su CD-Rom, a piacere. Adesso potrai finalmente capire cosa si intende per fluidità delle immagini. Il rivoluzionario lettore di compact disc DVD, supportato dalla velocissima scheda video su bus AGP con 4 MB di memoria video e Grafica 3D, ti permette di visualizzare filmati MPEG2 con una qualità che fino a oggi si credeva impossibile per un home computer. Esplora il mondo del cinema attraverso le illimitate possibilità del nuovo Compaq Presario 4640. Il biglietto non è poi così caro.

- Processore Pentium® II a 300 MHz.
- 48 MB di SyncDRAM.
- Hard disk da 6 GB.
- DVD Drive.
- Modem agg. a 56 K.
- Audio Stereo a 16 bit Dolby® Digital Surround Sound con altoparlanti JBL Pro a sistema 3D VirtualTheater™ (VMAX).
- Tasti Easy Access con pulsante Internet.

Più una ricca dotazione di software di qualità per essere produttivi e divertirsi fin dal primo momento. Per l'assistenza sui prodotti Compaq Presario serie 4600, telefona al Centro Supporto Clienti: 02/69633280.



Il logo Intel Inside® e Pentium® sono marchi registrati e MMX™ è un marchio di Intel Corporation. Compaq Presario™ è un marchio registrato di Compaq Computer Corporation. I nomi dei prodotti menzionati possono essere marchi o marchi registrati delle rispettive società. Il monitor in dotazione nella versione base è un 15".

COMPAQ

SCOOP!

IL TERZO COMANDAMENTO

La saga di Command & Conquer, una delle più acclamate e vendute di tutti i tempi, arriva così al terzo episodio... Dopo Red Alert è la volta di Tiberium Sun.

Siamo sinceri, di materiale in proposito ne abbiamo ancora molto poco: più che di una preview vera e propria (prevista a breve scadenza, non temete) si tratta di una breve galleria fotografica con immagini assolutamente inedite che ho personalmente 'trafugato' dagli uffici inglesi della Virgin. Ma l'occasione era troppo ghiotta per lasciarsela scappare... Anche perché simili foto parlano da sole!

Max





Questa illuminazione inusuale sembrerebbe più adatta a una discoteca che a un campo di battaglia. Viene da chiedersi se poi sarà illuminazione dinamica o statica. Anche se viste le capacità dimostrate dai Westwood non dovrebbero esserci dubbi in merito.



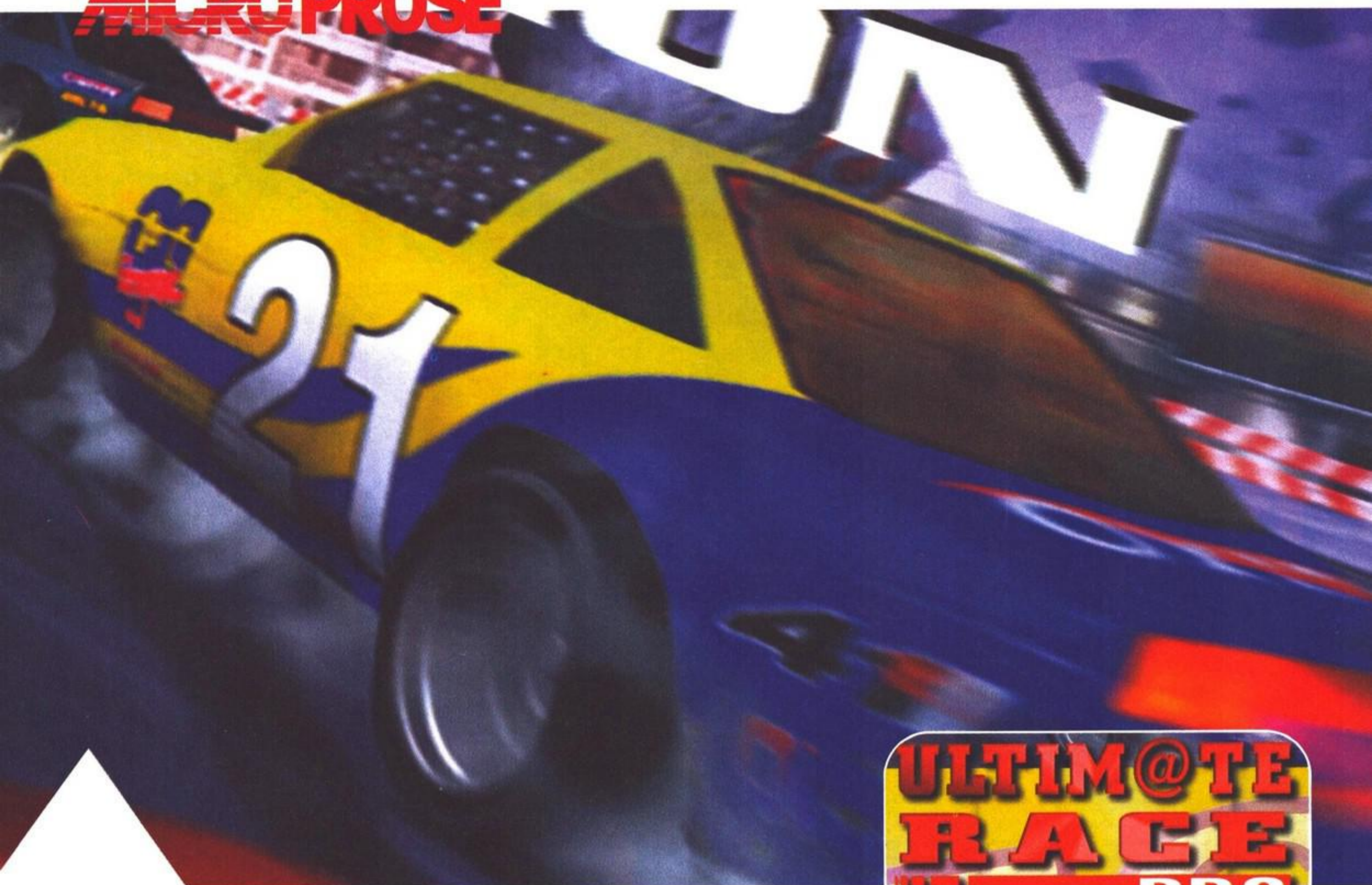
L'aspetto di queste immagini è veramente gagliardo, anche se in effetti sembrano un po' troppo "pulite" per non essere frutto di qualche ora di lavoro al Photoshop. Bisogna dire però che anche le prime foto di Dune 2000 che abbiamo visto sembravano "finte", mentre poi il gioco è risultato zeppo di effetti grafici spettacolari.

Il passaggio dalla visuale a volo d'uccello a quella isometrica sembra aver giovato non poco al look del prodotto, benché questo non penso possa riflettersi più di tanto sul gioco vero e proprio. Questa foto però ha decisamente l'aria di essere artefatta: l'esplosione si riflette sull'acqua, ma anche sulla neve sotto il ponte. Questa volta gli è andata male...



Stai per prenderti... una sbandata!

MICRO PROSE



ULTIM@TE RACE PRO

ULTIM@TE RACE PRO

Una velocità che in confronto Schumi è fermo, funzione multiplayer in internet o LAN fino a 16 giocatori, 18 tipi di competizioni su tracciati mozzafiato. Questo è il biglietto da visita di Ultim@te Race Pro.

E' una sfida all'ultimo scontro, un gioco arcade con effetti visivi davvero pazzeschi che ti porteranno al limite, un'esperienza di velocità come non ne hai mai provate prima...

Manuale in italiano.

Requisiti tecnici: Supporta schede 3Dfx, Win '95, Pentium 133, racc. Pentium 166, 16 Mb RAM, racc. 32 Mb RAM, lettore CD-ROM 8x, racc. 16x, 3Dfx, tastiera e joystick.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



© 1996/1998 Kalisto Technologies. All rights reserved. Ultim@te Race and Kalisto Entertainment are trademarks of Kalisto Technologies. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Ltd.



Qualità Interattiva.

LA SPEZIA

Ridente cittadina sulla riviera ligure, porto d'imbarco per Corsica e Sardegna e... ehm...

● Mi sa tanto che ho sbagliato qualcosa! D'altronde avevo già pensato che, visto che TGM era una rivista di videogiochi, era piuttosto stano che Max mi affidasse un articolo sugli usi e costumi di questa città... però con il capo non si

Gli scontri armati, discorsi sull'ambientazione a parte, ricordano tantissimo quelli già visti in Command & Conquer ed espansioni varie; questo non vuol certo dire che siano noiosi, anzi, sono un qualcosa di veramente coinvolgente, specie quando ne va della nostra sopravvivenza...

Vedere nuovamente sul nostro schermo le maestose architetture rese immortali dalla saga di Dune non può che emozionare tutti gli appassionati di videogiochi: la possibilità di farle andare in mille pezzi, poi, aumenta notevolmente l'interesse!

può mai essere sicuri di niente! Poi, arrivato a casa e inserito il CD, ecco svelato l'arcano: non La Spezia, ma la Spezia! Dune, insomma! Una delle saghe fantascientifiche più famose di ogni tempo ritorna per l'ennesima volta sui nostri monitor,





di nuovo portatoci da quei geniacci della Westwood, che hanno deciso di dare una bella spolverata al motore di Command & Conquer, aggiungere un'ambientazione di assoluto rilievo e sfornare su un piatto d'argento Dune 2000, nuova aggiunta al filone dei giochi strategici in tempo reale, molto atteso da tutti gli appassionati del genere.

Come forse saprete, l'intero gioco ha luogo sul pianeta Dune, dove si estrae la sostanza più rara dell'universo, la Spezia (vedi box); l'Imperatore ha concesso a tre potenti casate la possibilità di gestire il mercato dell'estrazione della Spezia, misurandosi direttamente sul pianeta per stabilire quale sarà la vincitrice. Un gioco sporco, dove tutto è permesso.

Quasi inutile aggiungere che a capo di una di queste tre casate ci sarete voi, che dovrete adoperarvi al meglio per assicurare il successo alla vostra parte, destreggiandovi tra gli agguati degli abitanti di Arrakis (che poi sarebbe Dune), i Fremen, gli assalti delle altre due casate e le devastanti apparizioni dei devastanti Vermi della Sabbia, i veri signori incontrastati di questo desertico pianeta.

Questa la trama, rimasta più o meno invariata dai tempi di Dune II, ormai vetusto diretto predecessore di questo titolo; ovviamente, per rendere Dune 2000 un gioco in grado di imporsi sulla concorrenza, i programmatori non hanno lesinato le novità, aggiungendo al già collaudatissimo stile di gioco di Command & Conquer tutta una serie di chicche che promettono di lasciare il segno.

Ma andiamo con ordine; è chiaro che, derivando questo nuovo titolo da C&C, saranno presenti tutte le caratteristiche salienti di quest'ultimo. Giusto per citarne alcune, ricordo la possibilità di creare delle squadre, di lasciare dei 'segnali' sulla mappa per tornare subito alla locazione desiderata e di vendere e riparare le strutture. Inoltre, ritroveremo le unità 'stealth', le capacità di sabotaggio degli edifici avversari e i briefing di inizio missione nello splendore del Full Motion Video.

Fino a qui niente di nuovo, è comunque logico che la Westwood non abbia gettato alle ortiche anni di sviluppo e uno dei titoli migliori degli ultimi tempi, usandolo come base per il suo nuovo lavoro: mi chiedo però se Dune 2000 non fosse un titolo di

CASATE GASATE



ATREIDES

La casata degli Atreides è sulla cresta dell'onda da migliaia di anni e da sempre è stimata per la sua giusta e saggia amministrazione. I suoi componenti sono fedeli, leali e completamente dediti alla loro missione, per cui daranno il meglio di sé anche nel difficile compito che li attende su Dune. A favore di questa casata c'è che, al momento d'inizio della contesa, le loro forze armate sono nel momento di massimo splendore, perfettamente efficienti.

A capo della missione è stato posto il Mentat Cyril; questi, come da sua abitudine, ha impostato la presenza degli Atreides in maniera difensiva, non svolgendo alcun attacco e cercando di instaurare relazioni diplomatiche con le altre casate

per arrivare a una soluzione pacifica del conflitto; peccato che sappiamo tutti benissimo che per vincere il gioco non dovremo certo fare in questo modo...



ORDOS

Mi fanno un po' ribrezzo, ma questa è un'opinione personale; questa casata è composta da alcune famiglie incredibilmente ricche, che si sono unite per garantirsi a vicenda un elevato livello di sicurezza. Gli Ordos non sono troppo organizzati e affidano le loro azioni offensive in gran parte a piccoli gruppi di guastatori, incaricati di compiere atti terroristici e di sabotaggio, cosa che gli ha guadagnato la fama di viscidati serpenti sempre pronti a colpire alle spalle.

Il loro astuto Mentat, Ammon, è stato posto a capo delle operazioni su Dune: tutti gli altri Mentat aspettano con ansia di vedere come agirà allo scoperto. Che se li mangiasse tutti un vermone!



HARKONNEN

L'elemento mancante dopo i buoni e i viscidati: i cattivoni. La casata degli Harkonnen è, infatti, la più selvaggia e fiera dell'intero universo: per tutta la loro lunga storia, hanno concepito la violenza come l'unico mezzo per arrivare a ottenere quello che si erano prefissi.

Questa casata è anche nota per il modo in cui si assume il comando: lo si prende. Se un subordinato uccide un suo superiore, non viene imprigionato, ma ne prende il posto e guadagna il rispetto degli altri; per questo motivo è praticamente impossibile seguire l'evoluzione dei loro comandanti militari, che cambiano in continuazione (mi immagino che casino!).

Le strategie per la conquista di Dune sono, al momento, nelle mani del Mentat Radnor, che, come ogni Harkonnen che si rispetti, è arrivato in questa posizione eliminando il Mentat suo predecessore, Marko, una volta sua guida e maestro. Finora tutti gli sforzi degli Harkonnen su Dune sono stati rivolti alla crea-

zione di una potente macchina bellica, cosa che lascia supporre che, piuttosto che perdere tempo nella raccolta della Spezia, essi preferiscano rubarla direttamente alle altre casate.

Bisogna stare molto attenti agli Harkonnen, perché la loro ambizione è senza confini: nel gioco, dovrete tenere sempre sotto controllo le loro azioni, e aspettatevi di tutto!

Gli Atreides sono troppo buoni per lottare su Dune; mandano ambasciatori da tutte le parti e come risposta ricevono missili direttamente nella camera da letto... un edificio è appena saltato in aria e, vista la proporzione di forze, presto di questo avanzamento non resterà che qualche maceria...



tale spessore da meritare innovazioni più decise e sostanziali... mi rendo conto che questa è solo una preview, per cui rimando tutte queste considerazioni al redattore che avrà il compito di recensire il gioco.

E veniamo così alle novità, che non sono peraltro poche; innanzitutto, visto che è la moda imperante, devo indicare il pieno sup-

porto multigiocatore del prodotto, che permetterà di giocare via LAN e via Internet. Ci sarà poi, cosa ben più importante, una nuova interfaccia di gioco, che dovrebbe rendere diverso lo stile dei comandi: su questo non posso ancora pronunciarmi visto che, per quanto la beta visionata fosse praticamente completata come 'motore', l'interfaccia e molti altri elementi erano ancora provvisori.

Aspettatevi poi una grafica completamente rinnovata e arricchita, con colore a 16 bit e l'opzione del colore a 8 bit per coloro che ancora utilizzano macchine da gioco un po' 'datate'.

Con queste nuove meraviglie dovremo affrontare le missioni del gioco, che sono tante e divise per le



PIU' PREZIOSA DELL'ORO

La Spezia, conosciuta anche con il nome di Melange, è il materiale più prezioso e più raro di tutto l'universo, anche a causa dei

suoi molteplici usi.

È la Spezia a rendere possibili i viaggi interstellari, permettendo alla Gilda dei Navigatori di superare le vastità dello spazio, ma soprattutto è la Spezia a donare all'uomo il miraggio dell'immortalità: chi la assume con regolarità, infatti, è in grado di prolungare la propria vita per centinaia e centinaia di anni. Solo grazie alla sua diffusione di massa milioni di persone possono vivere vite lunghissime, restando sempre giovani nell'aspetto.

Per questi motivi la Spezia non ha prezzo; questa sostanza, che esiste solo sul pianeta Arrakis, più noto come Dune, viene usata nel commercio in tutti i sistemi stellari conosciuti, per non parlare del suo valore spirituale, custodito dal segreto che permette alle Reverende Madri di accedere alle loro segrete visioni. Per la Spezia e per il suo controllo ha inizio la battaglia per la conquista di Dune: una battaglia che dovette vincere a tutti i costi!



Quando le forze che si scontrano sono numerose, le battaglie assumono dimensioni apocalittiche; in quest'immagine, inoltre, si può ben vedere l'utilità difensiva dei muri.



Dune è un pianeta desertico, per cui lo scenario non è molto vario; capita però ogni tanto di avere a che fare con enormi tavolati ghiacciati, come quello presente in questa fotografia.

Per avere qualche speranza di successo, specie contro gli attacchi dall'aria, è necessario pianificare con cura la costruzione della propria base, creando delle zone 'a imbuto' dove bloccare il nemico prima che possa diventare troppo pericoloso.



tre casate, sfruttando tutte le unità già presenti nel gioco originale e quelle che sono state aggiunte adesso (si parla solo di un Engineer, ma credo che alla fine saranno di più!), oltre al supporto dei gruppi di combattenti indipendenti che vivono su Arrakis, vale a dire i mercenari, i contrabbandieri e i leggendari Fremen. Il tutto nello splendore di nuove sequenze cinematografiche, nuovi effetti speciali e una colonna sonora d'atmosfera.

Tra le novità tecniche più rimarcabili che è lecito attendersi da questo titolo (e che in parte già ho potuto verificare di persona) voglio citare un effetto foschia traslucido, effetti di illuminazione in tempo reale, fumo, scie di missili e un sistema di esplosioni particellare che le rende estremamente realistiche: a conti fatti, credo che il materiale nuovo di zecca di Dune 2000 sia più che sufficiente a classificarlo come nuovo aspirante al trono della categoria!





CREATORE DI UNIVERSI

L'uomo che, con la sua mente, ha creato l'intero fantastico universo di Dune si chiamava Frank Herbert, era americano ed era nato a Tacoma nel 1920.

Come spesso accade, prima di diventare uno scrittore a tempo pieno Herbert sperimentò diversi lavoretti nella sua giovinezza, facendo tra l'altro il fotografo a tempo perso, il pescatore di ostriche e il giornalista (divenne abbastanza importante, in questo campo, a San Francisco). Herbert iniziò ben presto ad appassionarsi alla fantascienza, cominciando a pubblicare racconti brevi sull'argomento, il primo dei quali si intitolava 'Looking for something'; per dieci anni arricchì con il suo lavoro le maggiori riviste fantascientifiche degli Stati Uniti e pubblicando racconti che, come la sua prima novella, 'The Dragon and the Sea', basata sui sottomarini nucleari, erano in grado quasi di 'predire' il futuro.

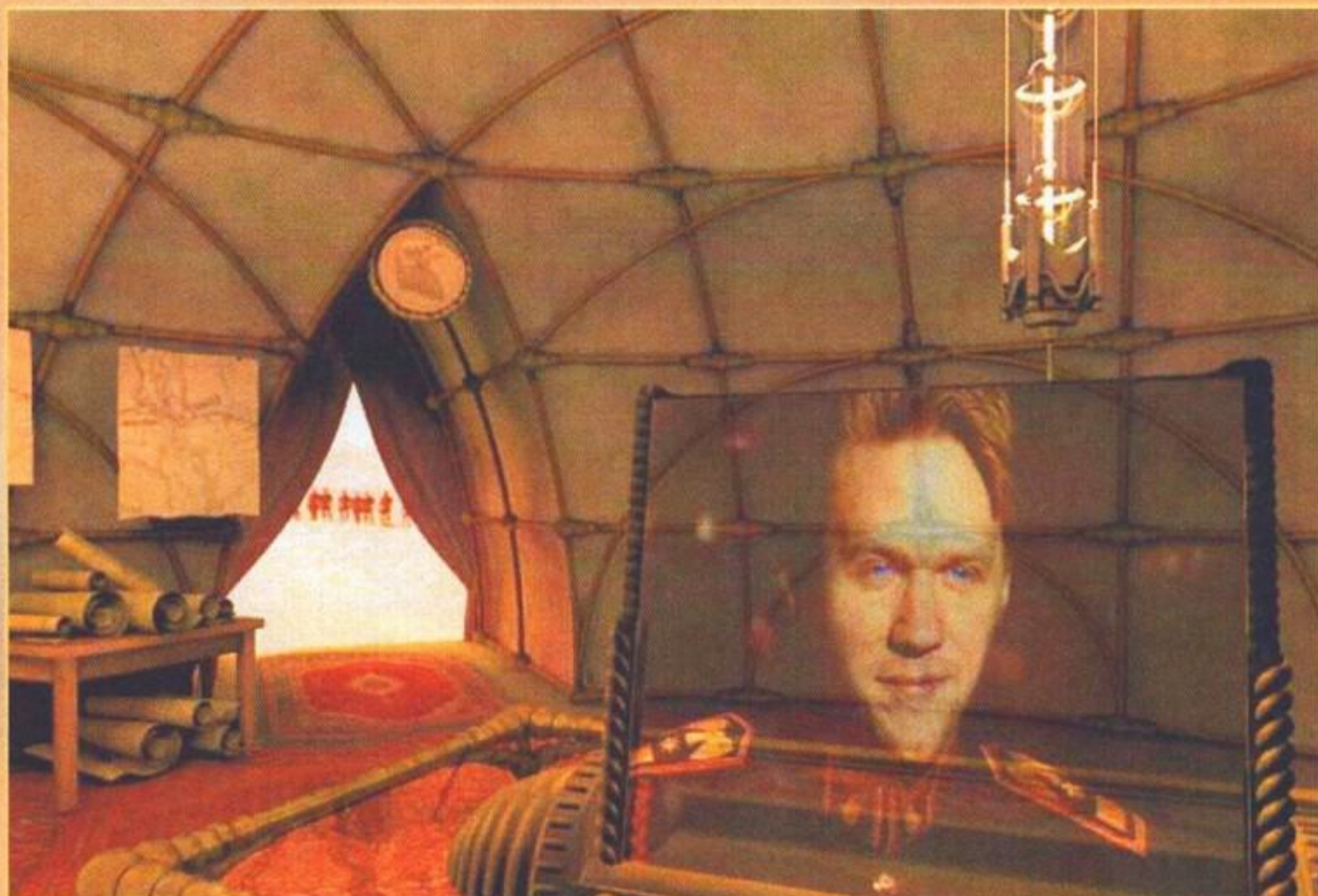
Ma il lavoro che fece iniziare la sua fortuna fu una breve novella, 'Dune World', pubblicata nel 1964; a seguire egli pubblicò 'The Prophet of Dune', che unì poi al primo lavoro, amalgamandoli nell'unico libro 'Dune'. Grazie a questo, nel 1965, Herbert vinse due premi per la narrativa, l'Hugo e il Nebula.

Da allora fino a oggi è un successo ininterrotto, che supera persino la morte dell'autore, avvenuta nel 1986; si calcola che dal momento della pubblicazione i libri di Dune, in tutto il mondo, abbiano venduto più di 3.000.000 di copie.



Ecco un pessimo esempio di base: con tutto quello spazio libero in mezzo agli edifici, i nemici possono facilmente far atterrare i loro trasporti, scaricando quintalate di truppe direttamente dentro casa e mandando a farsi benedire tutti i nostri sforzi.

Come se non bastassero i nemici, ogni tanto qualche simpatico vermone della sabbia compare e distrugge senza problemi quello che gli pare... chissà se sarà possibile cavalcarlo, in qualche modo!



Se le cose non cambiano, questa dovrebbe essere la schermata dei briefing. Ancora una volta sembra che la grafica dei Westwood riuscirà a ricreare perfettamente l'atmosfera richiesta dal gioco.



L'harvester (il mezzo che sembra uno scarafaggio) arriva in omaggio con la raffineria e procede automaticamente alla raccolta della Spezia... Attenzione però agli attacchi nemici e alla comparsa di qualche simpatico verme della sabbia. Contro i primi ci si può difendere, contro il secondo ci si può solo arrabbiare!

parlato di gioco, ancora non implementato, mentre gli effetti sonori mi sono piaciuti davvero molto.

Alla resa dei conti non posso che ribadire quanto detto fin qui, vale a dire che Dune 2000 non sarà certo innovazione allo stato puro ma sarà pur sempre un titolo di Dune e questo a molti, me compreso, basterà (senza contare che i fan di Dune II sono ancora molto numerosi!). Ora non vi resta che mettervi in attesa fiduciosi, in fondo dovete solo aspettare la primavera inoltrata e potrete battervi anche voi per il dominio della Spezia... magari, intanto, fatevi un giro a La Spezia, eh?

Davide Solbiati

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766)
35651/2

Indirizzo Internet
<http://www.speedysoft.com>
E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766)
35652

Vi sfidiamo a trovare **prezzi più bassi!** Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

PC CD:

7 th LEGION MANUALE ITA	L. 79.900
AFTERMATH RED ALERT D.D. L. MANUALE ITALIANO	L. 39.900
AGE OF EMPIRES TUTTO ITA	L. 89.900
ARMORED FIST 2	L. 94.900
ATLANTIS TUTTO ITALIANO	L. 94.900
BLADE RUNNER TUTTO ITA	L. 109.900
BROKEN SWORD 2 TUTTO ITALIANO	L. 89.900
BUST A MOVE 2 MAN ITA	L. 46.900
CARMAGEDDON SPLATT PACK MANUALE ITALIANO	L. 49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98	L. 64.900
CIVIL WAR 2	L. 79.900
CLOSE COMBAT 2 TUTTO ITA	L. 89.900
CONSTRUCTOR TUTTO ITA	L. 72.900
DARK EARTH MAN ITA	L. 79.900
DARK REIGN MAN ITA	L. 81.900
DEEPER DUNGEON DUNGEON KEEPER D.D.	L. 39.900
DESCENT UNDERMOUNTAIN 3DFX	L. 89.900
DIE BY THE SWORD 3DFX	L. 89.900

DREAMS TO REALITY TUTTO ITALIANO	L. 94.900	3DFX
EASTERN FRONT	L. 89.900	
ECSTATICA 2 TUTTO ITA	L. 72.900	
F1 RACING SIMULATION	L. 79.900	3DFX
F22 A.D.F. MAN ITA	L. 99.900	3DFX
FA-18 KOREA	L. 89.900	
FIFA '98 TUTTO ITA	L. 89.900	3DFX
FIGHTING FORCE	L. TEL.	3DFX
FLIGHT SIMULATOR '98	L. 125.900	TUTTO ITALIANO
FLIGHT UNLIMITED 2	L. 79.900	
FORMULA ONE '97	L. 79.900	TUTTO ITALIANO 3DFX
G-POLICE TUTTO ITA	L. 79.900	3DFX
GRAND THEFT AUTO	L. 69.900	MANUALE ITALIANO 3DFX
HEAVY GEAR	L. 84.900	3DFX
HELLFIRE DIABLO D.D.	L. 39.900	MANUALE ITALIANO
HEXEN 2 MAN ITA	L. 79.900	3DFX
I-WAR	L. 89.900	3DFX
JEDI KNIGHT	L. 89.900	TUTTO ITALIANO 3DFX

JOINT STRIKE FIGHTER	L. 79.900	MANUALE ITALIANO 3DFX
LANDS OF LORE 2	L. 79.900	
LONGBOW 2	L. 94.900	
LORDS OF MAGIC	L. 94.900	
MICROMACHINES V3	L. 79.900	MANUALE ITALIANO 3DFX
MONKEY ISLAND 3	L. 89.900	TUTTO ITALIANO
MYTH MANUALE ITA	L. 79.900	3DFX
NBA KIVE '98 TUTTO ITA	L. 84.900	3DFX
ODDORLD TUTTO ITA	L. 79.900	
OVERBOARD TUTTO ITA	L. 79.900	3DFX
PANZER GENERAL 2	L. 79.900	
PAX IMPERIA 2	L. 79.900	
PERFECT GP TRACK PACK	L. 32.900	
POSTAL	L. 79.900	
QUAKE 3DFX	L. 38.900	
QUAKE 2 MAN ITA	L. 79.900	3DFX
RED BARON 2	L. 79.900	3DFX
RESIDENT EVIL	L. 79.900	MANUALE ITALIANO 3DFX
RIVEN	L. 79.900	
SCREAMER RALLY	L. 69.900	3DFX

SHADOW OF THE EMPIRE	L. 94.900	TUTTO ITALIANO 3DFX
SID MEIER'S GETTYSBURG	L. 94.900	
SOLE SURVIVOR	L. TEL.	
STARCRRAFT	L. TEL.	
STARFLEET ACADEMY	L. 79.900	3DFX
STEEL PANTHERS 3	L. 79.900	
SUB CULTURE	L. 84.900	3DFX
SUPER PUZZLE FIGHTER	L. 44.900	MANUALE ITALIANO
THE REAP MANUALE ITA	L. 79.900	
TOCA TOURING CAR	L. 74.900	MANUALE ITALIANO 3DFX
TOMB RIDER 2	L. 84.900	MANUALE ITALIANO 3DFX
TOTAL ANNIHILATION	L. 79.900	
TUROK MANUALE ITA	L. 79.900	3DFX
ULTIMA ON LINE	L. TEL.	
UNREAL	L. TEL.	3DFX
UPRISING	L. 79.900	3DFX
WING COMMANDER PROPHECY	L. 94.900	TUTTO ITALIANO 3DFX
WIPEOUT 2097 MAN ITA	L. 72.900	3DFX
ZOMBIEVILLE	L. 79.900	TUTTO ITA 3DFX
ZORK GRAND INQUISITOR	L. 79.900	

MAGICARDS L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING. Include tutte le carte di tutte le espansioni. Continui aggiornamenti. **L. 29.900.** Acquistando questo prodotto con un altro titolo si ha diritto alla SPEDIZIONE GRATIS.

SCHEDE ACCELERATRICI
3DFX TEL.

Telefonate al nostro servizio
ANTEPRIME

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato

orario: 9.00-11.30 14.30-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome
via n. città
prov. c.a.p. tel.

titolo programma sistema

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000
 SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000

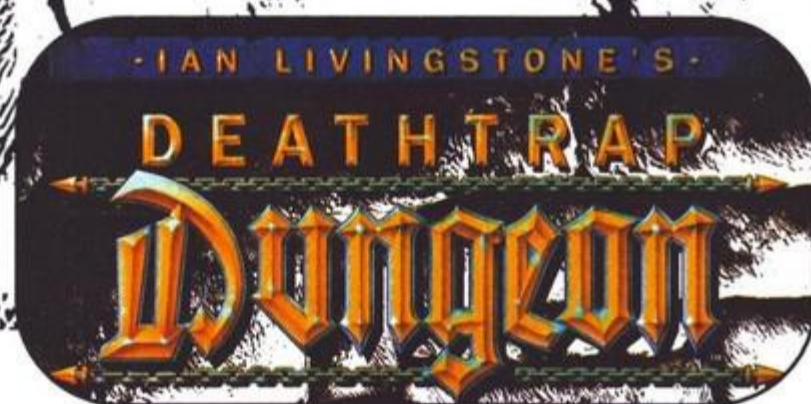
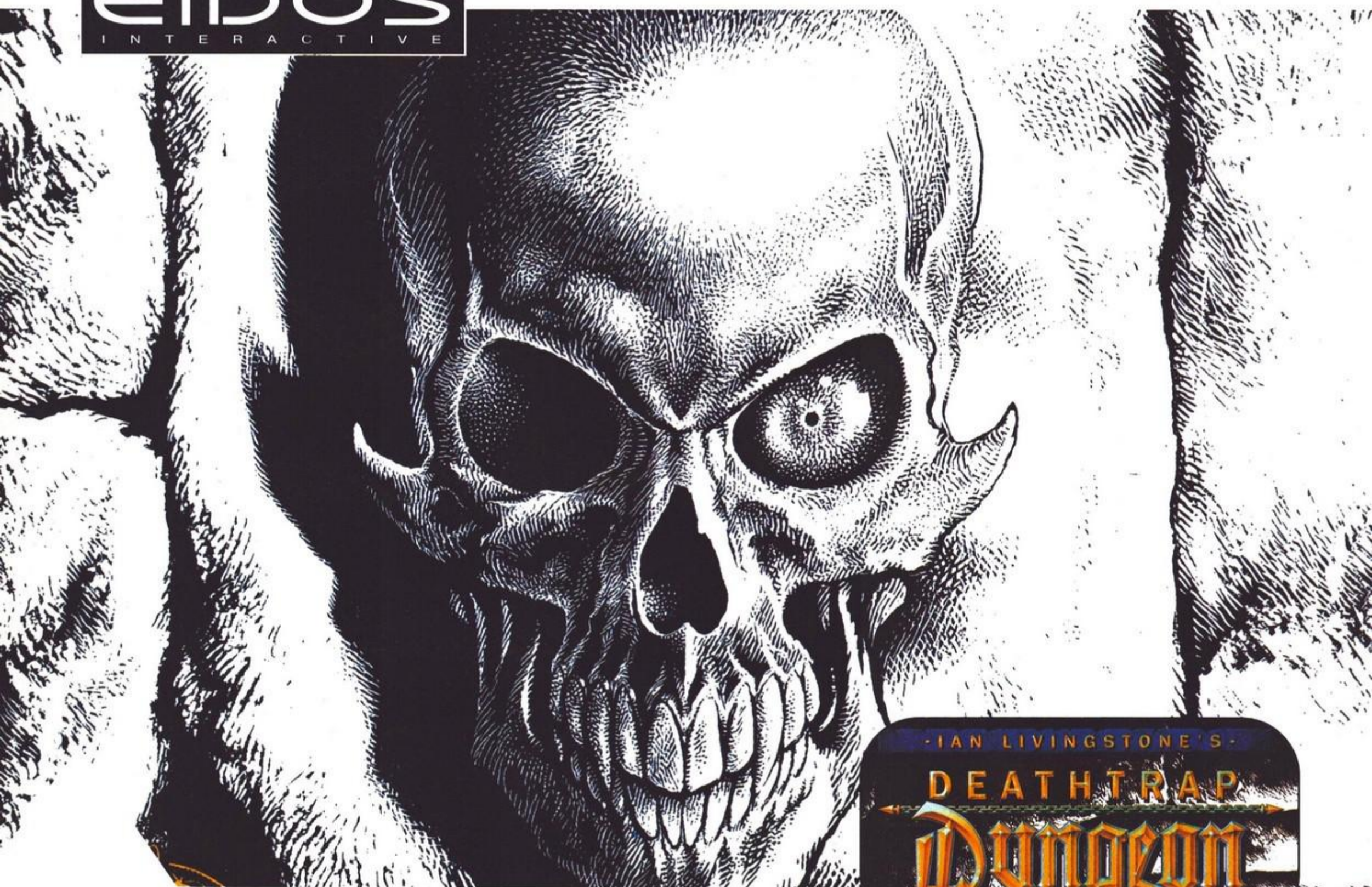
ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
 PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Nessuno uscirà vivo da qui!

EIDOS
INTERACTIVE



DEATHTRAP DUNGEON

La speranza è l'ultima a morire, ma tu potresti essere il primo... Eri stato attratto da questo mondo all'apparenza fantastico e affascinante, ma ora tutto ciò che puoi fare è affidarti alla testa e (soprattutto) alle mani.

Anche i numeri sono spaventosi e irresistibili insieme: 46 orribili mostri (zombi, orchi, scheletri, draghi, ragni giganti, negromanti, mummie, il diabolico Barone Sukumvit...), 32 tra armi e incantesimi e 21 livelli mozzafiato.

Ma il divertimento di DEATHTRAP DUNGEON non finisce qui: potrai spassartela anche in multiplayer, in rete e via modem.

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win '95, 8 Mb RAM, SVGA,
lettore CD-ROM 2X, supporta le maggiori schede sonore,
mouse e joystick.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leadspa.it



Qualità Interattiva.

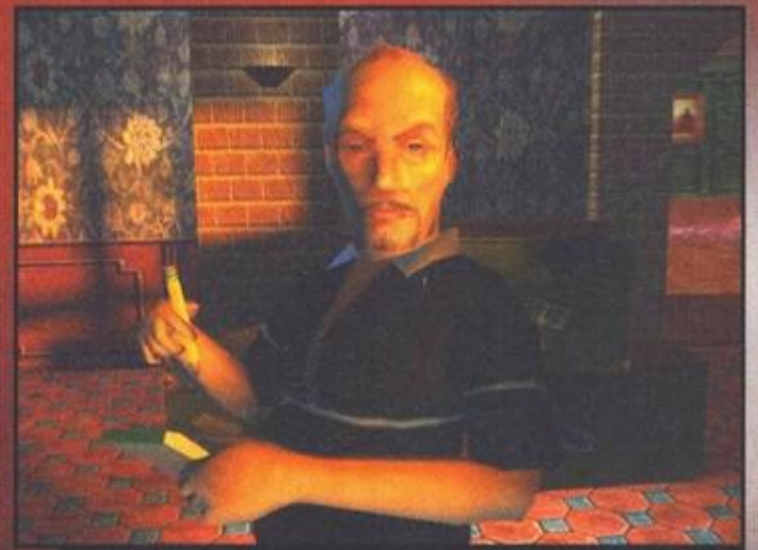
GLI AVVENTURIERIERI OSCURI DELLA SIERRA

Poche altre case al mondo hanno saputo trasformare in vere e proprie dinastie le loro serie di maggior successo, raggiungendo con il passare degli anni e il mutare dei formati 'discendenze' quasi da vertigine. Questo sembra invece essere il marchio di fabbrica dell'americanissima Sierra che, con il terzo episodio di Gabriel Knight e l'ottavo di King's Quest, si ripresenta ancora una volta come grande protagonista del prossimo autunno.

A cura di Max Reynaud



saputo che eravamo giornalisti "informatici", ci ha subito chiesto se fosse vero che con l'avvento del secondo millennio i computer dell'intero pianeta sarebbero andati tutti quanti irrimediabilmente in tilt... lo gli ho flemmaticamente risposto che in un recente comunicato stampa Microsoft lo stesso Bill ha ufficialmente dichiarato come, per ovviare all'incresciosa problematica, l'unica soluzione logica sarà una radicale revisione del calendario ambrosiano: l'umanità non arriverà mai ufficialmente all'anno 2000, dopo il 1999 si passerà al 1999.1, poi il 1999.2 e così via. Inizialmente si parlava di un anno 0 d.B.G. (anno zero dopo billgates), ma questo avrebbe



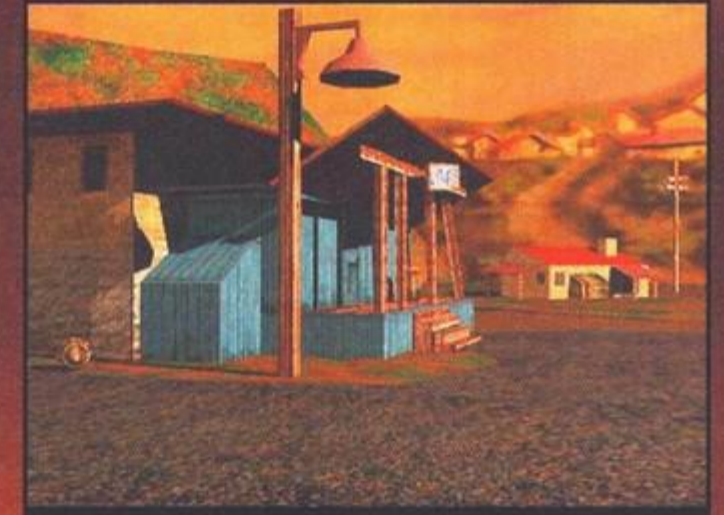
Questo losco figuro è uno dei membri del gruppo di visitatori che hanno scelto Rennes le Chateau meta della loro 'caccia al tesoro'. Ognuno di loro sembra nascondere qualcosa, o è solo un'impressione?



Una di quelle immagini tipicamente "in progress" che danno un'idea della struttura poligonale degli edifici. Abusate, ma sempre interessanti.

Per chi di voi si fosse perso la prima parte di questo reportage dedicato alle nuove produzioni della grande famiglia Sierra, vi segnalo come sullo scorso numero trovarono spazio due succose anticipazioni su titoli di indubbio spessore quali Grand Prix Legends e Half Life; questo mese, invece, il nostro viaggio riprende da Seattle...

Non ero mai stato nella città Natale della Microsoft e - forse un po' per suggestione - è come se il grande zio Bill ti osservasse da ogni tabellone pubblicitario, dall'interno del tunnel costruito sotto le tenute dei fortunati primi azionisti Microsoft ormai plurimiliardari o dagli spalti del monumentale stadio ultramoderno attualmente in costruzione (finanziato indovinate un po' da chi?). Perfino il taxista armeno con il quale abbiamo raggiunto la vicina Bellevue, una volta

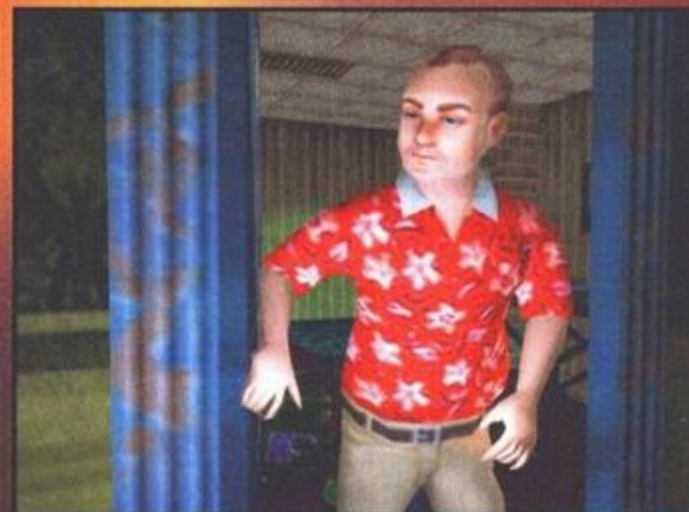


Anche se non sembra, si tratta di una stazione ferroviaria, quella da dove arriva Gabriel all'inizio dell'avventura.

avuto troppe ripercussioni sulle strategie di marketing legate alle nuove release di Windows, e l'idea è stata quindi scartata... Banfate a parte, quello che ha davvero del grottesco è stata la successiva replica del tassista, sempre nel suo inglese stentato: "ah, adesso capisco, sapevo che avrebbe trovato il modo di mettere tutto a posto..."

Torniamo comunque a Seattle, visto che da un paio d'anni la Sierra, originaria di Oakhurst, un piccolo paesino dell'entroterra californiano, ha spostato qui il suo quartiere generale centrale. La scelta, non unica nel nostro settore, viene giustificata dalla notevolissima crescita industriale della prima metropoli dell'Oregon (al confine con il Canada); Microsoft da una parte e Harvard University dall'altra rappresentano sia una fortissima attrattiva sia un continuo ricambio di giovani e promettenti menti... E arriviamo così alla prima tappa del

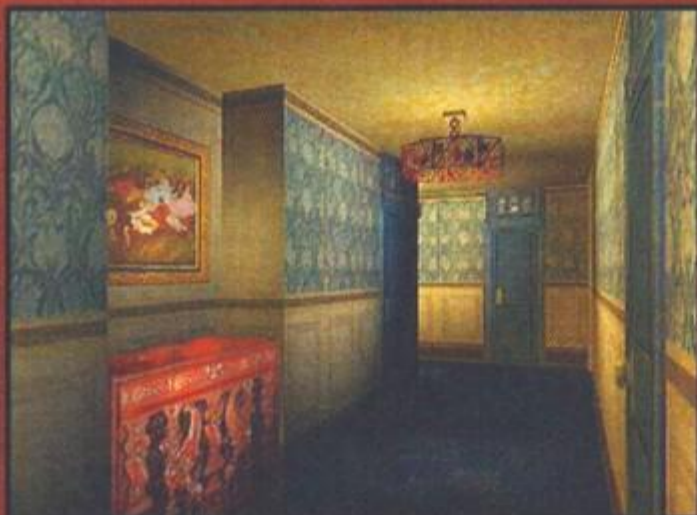
Il detective Mosely, una vostra vecchia conoscenza... Anche se la 3Dfx gli ha concesso un aspetto ben diverso, non trovate?



Non so chi sia questa sensuale rossa, ma credo che a Gabriel non dispiacerà indagare... Grace permettendo, s'intende.

Il gioco inizia nell'antica locanda del paese, dove farete subito conoscenza di un sacco di personaggi importanti.





Anche se si tratta di un semplice corridoio, la cura con la quale è stata disegnata la tappezzeria dovrebbe darvi un'idea dell'eleganza grafica di Gabriel Knight 3.

nostro tour guidato agli Studios della Sierra, che comincia in compagnia di Jane Jensen e del suo team di sviluppo, che da oltre un anno si sta occupando del terzo episodio di una serie che ha già saputo imporsi al grande pubblico come una di quelle di maggior successo dell'intera collana Sierra: Gabriel Knight 3, sottotitolato Blood of the Sacred, Blood of the Damned, si discosta dal suo predecessore almeno quanto il secondo episodio aveva fatto rispetto al primo. Se infatti Sins of the Father era la classica avventura bidimensionale in terza persona, con The Beast Within si passava decisamente nel filone "film interattivi", con fondali fotorealistici e animazioni interamente in full motion video; seguendo invece la tendenza degli ultimi anni, Blood of the Damned aggiunge anche lui la terza dimensione, essendo sviluppato attorno a un vero engine 3D che ne influenza in modo evidente approccio e interazione.

Prima di occuparci di cosa in effetti questo comporti, in termini di giocabilità, lascerei la parola alla stessa Jane per l'introduzione della vicenda.

"Lo spunto storico per questo terzo episodio della serie, interamente ambientato in una verde regione rurale della Francia centromeridionale, è il mistero che da oltre un secolo avvolge il piccolo paese di Rennes le Chateau, del quale ancora oggi numerosi studiosi e ricercatori si occupano attivamente. La leg-

genda racconta che nel 1891 un semplice prete di campagna, tale Berenger Sauniere, abbia scoperto qualcosa all'interno dell'antica chiesa di Rennes le Chateau. Di cosa in effetti si trattasse non lo sappiamo - ma si parla ancora una volta di tesori templari, Santo Graal o di prove della dibattuta discendenza terrena di Maria, madre di Gesù Cristo - resta il fatto che, dopo un passaggio a Parigi, il prete fece ritorno a Rennes con un'enorme disponibilità economica, che impiegò in parte per ristrutturare la chiesa. Questo per quanto concerne l'ambientazione di sfondo, la "fiction" dell'avventura si snoda invece attorno all'invito rivolto a Gabriel da parte di un nobile e facoltoso proprietario terriero locale, la cui famiglia è da generazioni soggetta a una sorta di maledizione che mescola l'antica tradizione agreste con eventi soprannaturali e presunti atti di vampirismo. Fin dalla presentazione, che vede il giovane rampollo rapito da una tetra creatura della notte, Gabriel capisce che la sua permanenza a Rennes le Chateau non sarà certo una vacanza..."

Vi preciso subito come, al pari dei precedenti episodi, i risvolti storici cui abbiamo appena accennato non sono di semplice contorno, ma rappresentano il vero filo conduttore dell'intera avventura. Non è quindi un caso che la nostra Jane, dopo aver speso quasi due settimane in Baviera durante la stesura della scenografia di Beast Within, abbia fatto altrettanto anche questa volta, recandosi di persona in Francia per poter completare sul posto la sua fase di ricerca di indizi e motivi di ispirazione. Tradizione esoterica, alchimia e cacciatori di tesori sono non solo alla base della storia, ma rappresentano anche la chiave interpretativa per la maggior parte degli enigmi che dovrete risolvere nel corso del gioco. La geometria, giusto per fare un esempio, svolgerà un ruolo determinante: l'intera regione presenta infatti misteriosi allineamenti circolari e una serie di curiose triangolazioni che hanno non poco contribuito ad aumentare la fama di Rennes le Chateau (avevo a tale proposito fotografato una significativa mappa appesa nell'ufficio di Jane, ma la mia ultramoderna kodakusa-e-getta di cui ero equipaggiato mi ha tirato il pacco); l'avventura dovrebbe seguire un cammino analogo, permettendovi di mettere assieme i vari pezzi dell'intricato mosaico che vi porteranno alla soluzione del caso.

E arriviamo così ad occuparci del motore del gioco, già descrittovi come interamente 3D. L'aspetto senza dubbio più interessante è una singolare separazione fra protagonista attivo Gabriel e quello che invece il giocatore vede su schermo: questo significa che l'interazione è possibile solo attraverso lo stesso

Un esterno della cittadina di Rennes-le-Chateau, dove è ambientata l'intera vicenda.



JANE JENSEN: QUANDO L'AVVENTURA SI TINGE DI ROMANZO (E VICEVERSA)

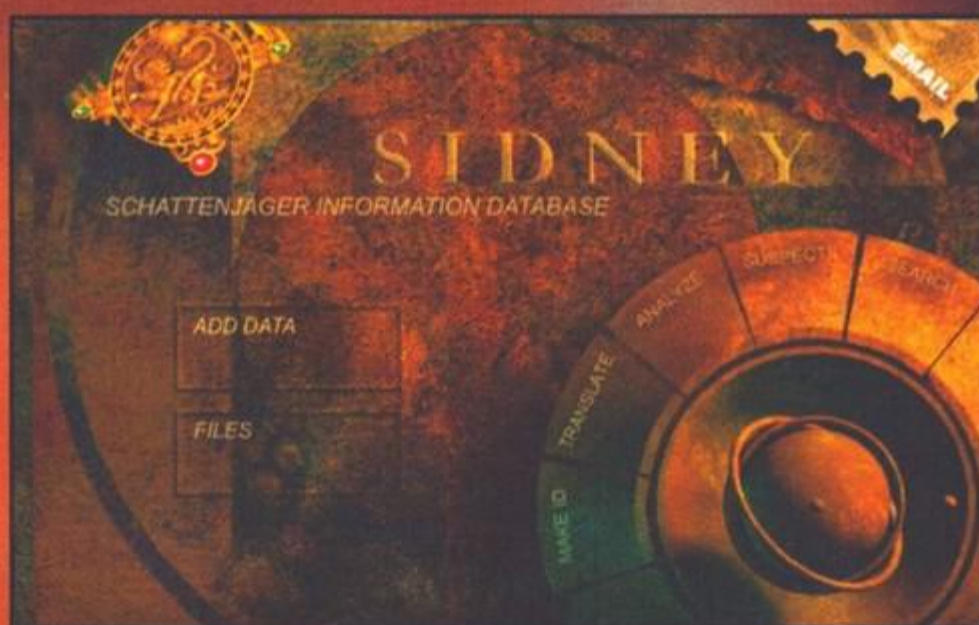
Nonostante possa contare su due soli titoli al suo attivo (i primi due episodi dei misteri di Gabriel Knight), Jane Jensen ha già saputo ritagliarsi uno spazio di un certo rilievo nel panorama dei game-designer internazionali. A tale proposito, non si può certo dire che la fama non sia meritata; alla base del notevole successo della serie di Gabriel Knight c'è infatti una solidissima struttura narrativa che rende l'evolversi dell'intera vicenda un misto di fascino e coinvolgimento davvero unici. Come la stessa Jane Jensen predilige definirsi, la sua vocazione è quella della romanziera - annoverando come principali fonti di ispirazione Stephen King e Anne Rice.

A riprova di questo vi segnalo come Sins of the Father (il primo episodio di GK) è disponibile da un paio d'anni negli Stati Uniti anche in forma di vero e proprio romanzo, e di come dovrebbe uscire entro quest'anno anche The Beast Within (per the Blood of the Damned bisognerà invece attendere ancora un bel pezzo).



GK3 sarà diviso in 13 unità temporali (o capitoli), ognuno dei quali scandito da un evidente passaggio del tempo. Questa immagine notturna dovrebbe chiarire la cosa...

Gabriel, ma esiste comunque una grandissima libertà esplorativa garantita da un sistema di telecamere che vi consentiranno di guardarvi intorno alla ricerca di indizi. A tale proposito, ho individuato alcuni punti "oscuri" in questo tipo di impostazione, in risposta ai quali gli stessi sviluppatori non hanno saputo darmi giustificazioni troppo attendibili... La mia impressione è che ci stiano ancora lavorando sopra, ma bisogna comunque ricordare come il tempo per mettere



Come nei precedenti episodi, potrete scegliere di impersonare anche la bella Grace. In questo caso, l'avventura potrebbe prendere una piega leggermente differente, lasciando meno spazio all'esplorazione pura e lasciandovi concentrare su alcuni funzionalissimi software di ricerca ed elaborazione con i quali mettere insieme i vari indizi recuperati.



tutto quanto a posto ci sia e, soprattutto, come la solidità contenutistica dell'avventura sia fin d'ora evidente. In aggiunta a questo, l'ambientazione dell'avventura (estremamente dettagliata sia per quanto riguarda gli interni sia tutti gli esterni) rappresenta una vera gioia per gli occhi, mantenendo un realismo che, soprattutto per quanto riguarda la chiesa del paese, ha davvero dell'incredibile. L'uscita di Gabriel Knight 3 è prevista per il prossimo autunno, ma contiamo di tonare a occuparcene prima d'allora con ulteriori aggiornamenti in materia.



Giriamo pagina, cambiamo interlocutrice, ma rimaniamo sempre e rigorosamente in tema di avventure grafiche. A presentarci questo ottavo episodio della serie di King's Quest è stata Roberta Williams in persona (alla cui storia ho dedicato un box), che ha cominciato a parlarci della trama per poi passare ad aspetti più tecnici...

"In Mask of Eternity una violentissima forza soprannaturale si è abbattuta sul reame di Daventry, trasformando l'intera popolazione in statue di pietra -



King Graham compreso. L'unico scampato all'incantesimo, per un motivo che scoprirete nel corso del gioco, è un umile figlio di pescatori chiamato Connor Mac Lyrr, sulle cui spalle grava non solo il destino della sua gente, ma anche il futuro di una serie che molto difficilmente potrebbe arrivare al nono episodio con tutti i suoi protagonisti ridotti a ruolo di belle statuine (e potete ben immaginare anche voi quanto alla Sierra ci tengano... NdMax). Compito di

dell'eternità', malauguratamente andata in frantumi per colpa del solito stregone senza scrupoli assetato di potere..."

La prima cosa che balza all'occhio, soprattutto per chiunque abbia visto almeno uno dei precedenti capitoli della saga, è un'impostazione grafica assolutamente inedita: anche in questo caso, come per Gabriel Knight, la Sierra ha deciso di realizzare un'avventura grafica basata su un motore 100% tridi-



Connor sarà dunque quello di ricomporre i cinque frammenti della 'maschera

mensionale. La scelta la commenta così la stessa Roberta: "anche se mi rendo conto che una simile impostazione potrebbe spiazzare parte del nostro pubblico, sono convinta che dopo King's Quest VII non ci fosse più molto da poter chiedere a un'avventura sostanzialmente bidimensionale. Il passaggio alla terza dimensione ci è quindi sembrato una scelta quasi obbligata, l'unica che potesse permetterci di realizzare un mondo non solo visivamente più credibile, ma anche molto più adatto per trasferire al giocatore quel grado di libertà che non è mai stato possibile attribuirli in nessuno dei precedenti episodi". Il discorso è quindi passato ad argomentazioni più



LA GRANDE AVVENTURA DI ROBERTA WILLIAMS

Al di là che abbiate o meno mai giocato uno dei precedenti sette episodi di King's Quest, i due di Laura Bow o il primo Phantasmagoria, Roberta Williams non può non considerarsi come la più celebre autrice di avventure grafiche di tutti i tempi.

Cofondatrice della Sierra assieme al marito Ken Williams, Roberta viene indicata come la vera inventrice delle avventure grafiche animate. La serie di King's Quest, la più venduta della storia con i suoi oltre sette milioni di pezzi all'attivo, è ormai una pietra miliare, così come gran parte delle innovazioni tecniche e contenutistiche che ha via via introdotto.

Tutto ebbe inizio nel lontano 1979, quando Roberta rimase affascinata da un'avventura testuale per Apple II e concepì quasi per gioco la sua prima creazione, Mystery House, che toccò poi al marito Ken riuscire a rinchiudere in un singolo floppy. A dieci mesi dall'uscita, Mystery House aveva già venduto 15.000 copie e incassato 167.000 dollari, un record assoluto per l'allora preistorica industria del software interattivo. Fu quindi il turno di Wizard and the Princess, prima avventura grafica a colori e, nel 1982, di The Dark Crystal, prima conversione cinematografica di tutti i tempi, ispirata al lungometraggio di Jim Henson, autore della serie dei Muppet. Arriviamo al 1984, che vede la nascita di King's Quest, la prima avventura con animazioni 3-D che potesse essere in qualche modo direttamente riconducibile a un vero cartone animato. Nel 1989, il quarto episodio di KQ presenta un impatto grafico senza precedenti e, cosa allora inedita, un supporto musicale orchestrato in stereo; si è inoltre trattato del primo videogioco ad avere una protagonista femminile (Rosella), scelta bissata nei due episodi dei misteri di Laura Bow pubblicati nel 1989 e 1991. Con i primi anni '90 arriva anche una delle più importanti innovazioni all'interfaccia di gioco: il passaggio alle icone; a parte questo, il quinto King's Quest conteneva oltre 9 MB di dati, fondali disegnati a mano, animazioni mai viste prime e, per la prima volta, venne pubblicato anche su CD. Per il sesto episodio, datato 1992, fu il turno delle sequenze cinematografiche, destinate a diventare parte integrante di ogni produzione multimediale, mentre i personaggi potevano finalmente contare su straordinarie animazioni in motion-capture. Se il settimo King's Quest rimane ancora oggi quanto di più vicino a una favola animata sia mai stato realizzato, con il cruento Phantasmagoria, pubblicato nel 1995, Roberta ha voluto esplorare i lati più oscuri della sua innata creatività. Siamo così risaliti fino ai giorni nostri, non resta che attendere l'uscita di Mask Eternity per poter scrivere un nuovo capitolo di una biografia che ha già comunque fatto storia.



strettamente tecniche: "Mask of Eternity sfrutta la versione più evoluta dell'engine sviluppato dalla Dynamix e di proprietà della Sierra denominato ThreeSpace3D, un motore capace sia di garantire un impatto visivo assoluto - meglio se supportato da una scheda acceleratrice - sia di prestarsi in modo perfetto e flessibile a quelle esigenze di storyboard che ci eravamo prefissati. Una cosa che mi preme



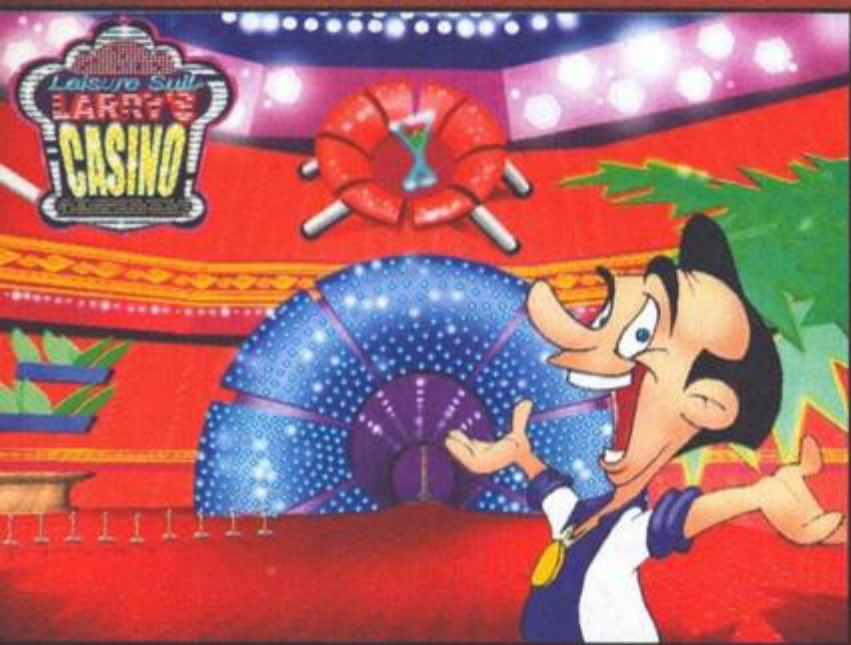
segnalare, nonostante non vogliamo in alcun modo metterci in concorrenza con i prodotti alla Quake, è che sarà possibile giocare anche in prima persona, conferendo all'avventura un approccio per noi assolutamente inedito".

Qualche notizia in più sullo svolgimento della storia? "KQ8 è suddiviso in sette capitoli, ognuno dei quali ambientato in un mondo a sé stante. Abbiamo cercato di renderne lo svolgimento quanto meno lineare possibile, pur mantenendo una certa gradualità: il passaggio da un livello all'altro avviene attraverso dei teletrasporti, dai quali sarà possibile tornare indietro ai livelli già visitati, ma non accedere a quelli successivi prima di aver risolto tutti gli enigmi presenti. Per il resto, anche se la componente arcade ricopre un'importanza notevole, superiore a quanto non fosse in precedenza, l'interazione e il dialogo con i



vari personaggi (in tutto una settantina, fra buoni e cattivi) sarà fondamentale per poter proseguire nella vostra missione".

Come sempre a corto di spazio, non mi resta che chiudere l'argomento Mask of Eternity con un commento personale, fra l'altro pienamente condiviso dal simpatico collega tedesco (Thomas, nipote di Lothar Matthaus - da non crederci!), che durante l'intervista ha più volte voluto sottolineare come in Germania la serie di King's Quest fosse una delle uniche che potesse contare su un certo seguito di pubblico femminile. Il gioco è sicuramente molto valido, ben strutturato e sembra avere tutte le carte in regola per diventare un successo, ma una domanda sorge spontanea: chi fino a ieri si godeva ambientazioni favoleggianti, conigli parlanti e fatine civettuole, come si troverà a dover mozzare teste a mostri da incubo? Per avere una risposta bisognerà attendere fin verso la fine dell'anno.



AL CASINO CON LARRY...

Ho dedicato quest'ultima pagina del servizio a un titolo che, per chi è al corrente della mia passione per il tavolo verde, non avrebbe potuto non entusiasmarmi...

Seppur non credo siano mai nemmeno stati importati ufficialmente in Europa, negli Stati Uniti la Sierra è famosa anche per una serie di prodotti legati alle carte che da un sacco di anni continua a riscuotere un certo successo: quella di Hoyle. Potendo quindi contare su un solido simulatore di giochi d'azzardo, ad Al Lowe è venuta un'idea di quelle davvero geniali: realizzarne una nuova versione dove il vero e unico istrione del titolo fosse l'indomito Larry Laffer!

Come si intuisce facilmente dalle immagini sparse qui in giro, il look superdeformed-ultrapacchiano che da sempre caratterizza le avventure del nostro eroe trionfa nel casinò più fuori di testa che si sia mai visto... Anche se la base del prodotto rimane una "gambling simulation", l'intero contorno merita una serie di approfondimenti. Partiamo dicendo che, per la prima volta, non sarete voi a vestire i panni di Larry, bensì quelli di alcuni dei più noti personaggi (di entrambi i sessi) che hanno caratterizzato l'intera serie. Una volta scelto il vostro alter-ego digitale, potrete prendere possesso della vostra prima stanza del sontuoso Larry Casino: l'unica che le vostre inizialmente ridotte scorte di 'Larrybucks' vi consenta di otte-



La stanza dalla quale cominciate la vostra avventura non è delle più confortevoli... Niente paura, ci penseranno i tavoli verdi a sistemare ogni cosa (si dice sempre così)!

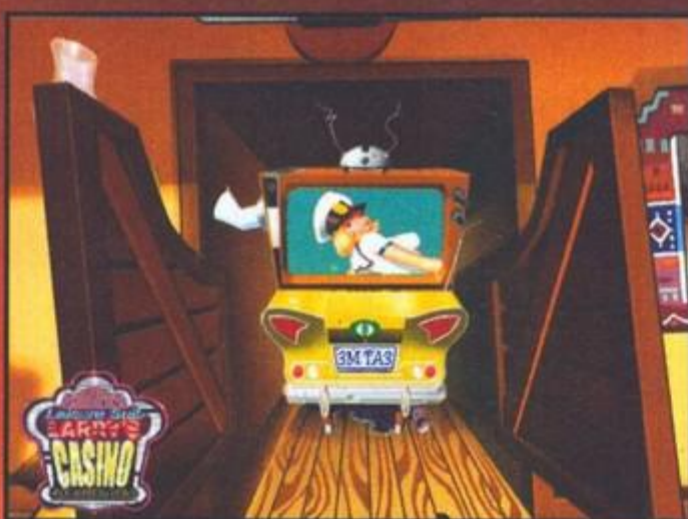
nere (una topaia mica da ridere). Poco male, ci sono un sacco di giochi con i quali migliorare (o quantomeno cercare di farlo) il vostro status finanziario: blackjack, roulette, dadi, slot machine, poker e ruota della fortuna; basta un po' classe - con qualche bacio della fortuna - e potrete iniziare a scalare i piani dell'hotel oppure i diversi ristoranti



AL LOWE - UN MITO!

Lowe è attivamente presente nell'industria dei videogiochi da quasi due decenni, programmando direttamente titoli quali i preistorici Dragon's Keep, Winnie the Pooh, Black Cauldron o i più celebri King's Quest III e il primo Police Quest, oppure dedicandosi del sonoro di altre produzioni Sierra quali i secondi episodi delle serie di Space Quest e King's Quest. Al di là di questo notevole intreccio biografico, Al Lowe è senza dubbio un personaggio irresistibile: sempre con la battuta pronta e con una mimica facciale degna delle migliori espressioni di Larry. Gli ho chiesto se sia lecito attendersi per il nuovo anno nuove peripezie del più sfigato playboy della storia della videogiochi, e la risposta non lascia troppi dubbi: "Love for Sail, il settimo episodio, ha venduto bene e continua a vendere - ma la cosa più importante è che ho ancora un sacco di battutacce da raccontare..."

Nonostante sia quasi esclusivamente alla serie di Larry che debba la sua fama, il buon vecchio Al



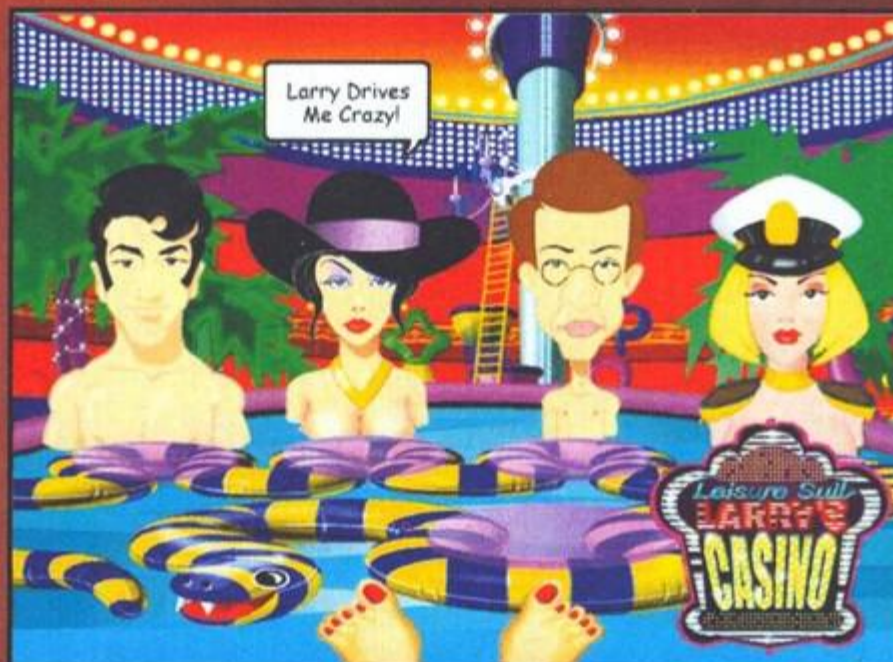
Non ho idea di chi si tratti, ma è una conoscenza che non mi dispiacerebbe approfondire...

che circondano il casinò vero e proprio. Lo stesso Al Lowe ci ha mostrato come la vostra stanza si trasformi piano piano in una megasuite da vero "high-roller", e vi assicuro che varrà la pena giocarci anche solo per scoprire le meraviglie della penthouse da sogno dell'ultimo piano.

L'ultimo aspetto di cui vi voglio parlare è la grande attenzione attribuita alla componente online. Pur trattandosi di soldi fittizi, i crediti che guadagnerete potranno essere utilizzati per inviare qualche piccolo regalo - ad altri utenti in linea (bibite, sigari,

orologi, inviti a cena...) oppure partecipare a sciallatissimi matrimoni modello Las Vegas nella cappella privata di Larry (esperienza davvero unica). Anche se la sconfitta è un'eventualità della quale detesto parlare, rimane una delle eventualità possibili: cosa fare in caso di collasso economico? Non vi resta che collegarvi in rete a uno dei bizzarri contest dai nomi emblematici: Larry's Comedy Club, Group Grope, Pick me up! o il mitico You Don't Know Dick!

Di cosa si tratta? Anche se con alcune varianti, dovrete cercare di raccontare la migliore fregnaccia dell'intero gruppo e ottenere così l'ambito bonus monetario... Ah, una cosa: tutto quando



Quale luogo migliore di un bell'idromassaggio per dedicarsi a un'intensa sessione di dadi (altresì nota come "la dadata")?



Ecco la mappa del Larry Resort, una sorta di menu principale dal quale accedere a tutte le varie sezioni.

depositato in rete diverrà automaticamente proprietà di Al Lowe, che si riserberà il diritto di riciclarle le freddure migliori (o le peggiori) in qualcuna delle sue future produzioni.

U.S. Robotics
Sportster Flash

Lunga vita ai modem



Modem fax esterno ed interno 56 Kbps con tecnologia X2 a bordo.

- Per sempre in Internet alla massima velocità. Include la tecnologia X2 e, grazie alla memoria flash, è aggiornabile al futuro standard ITU-T per ricevere fino a 56 Kbps.
- Installazione facile e immediata con la funzione "Plug and Play".
- Sistema "viva voce" con caselle vocali e gestione fax in modalità remota.
- **Sportster Flash, il modem più venduto al mondo.**

3Com vi offre una gamma di modem, tutti garantiti 5 anni con assistenza tecnica telefonica e on-line illimitata e gratuita, certificati CE e omologati dal Ministero delle Telecomunicazioni.

3Com - Via Michelangelo Buonarroti 1 - 20093 Cologno Monzese, Milano - Tel. 02/25301.1.

game & more



DAI UN TAGLIO ALLE FALSE ILLUSIONI

SCEGLI NOI PER APRIRE UN NEGOZIO IN FRANCHISING. GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE CATENA DI VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

LA SICUREZZA DI UN MARCHIO INTERNAZIONALMENTE RICONOSCIUTO COME SINONIMO DI VIDEOGIOCO CHE CONTA GIÀ 30 NEGOZI IN ITALIA, 2 IN SVIZZERA, 1 IN LUSSEMBURGO E 6 IN PROSSIMA APERTURA L'UNICA CATENA DI NEGOZI DOVE TROVI TUTTE LE PIÙ GRANDI MARCHE E I NUOVISSIMI GIOCHI IN ESCLUSIVA.

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

ASCOLI PICENO Prossima apertura
 BARI 1 Via A. Volta, 6/F
 BARI 2 Prossima apertura
 BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
 BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
 BRESCIA Viale Piave, 6/A
 CAGLIARI Via Iglesias, 43
 CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
 COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
 COSENZA Piazza Feri, 12
 ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
 GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
 IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
 LATINA Prossima apertura
 LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
 MANTOVA Via XX Settembre, 7

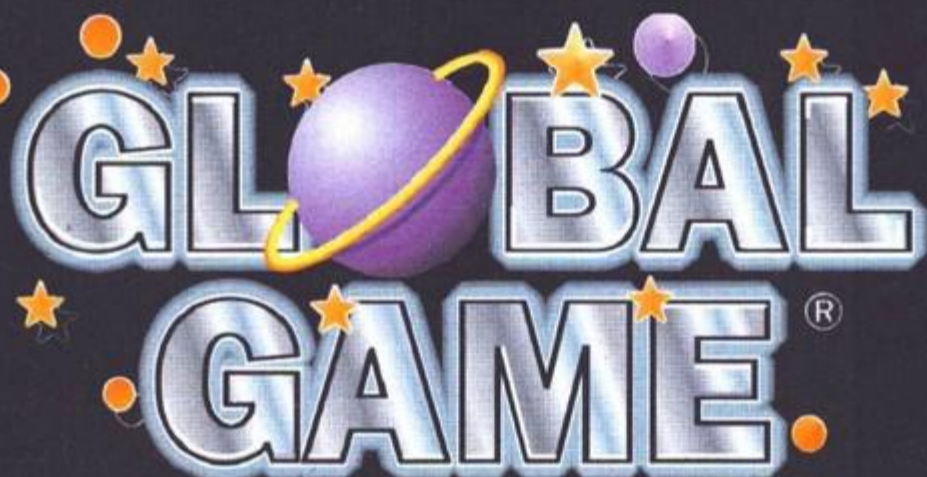
MELZO (MI) Prossima apertura
 PADOVA Via E. Toti, 1
 PALERMO 1 Via Serradifalco, 141
 PALERMO 2 Via Sciuti, 138 a/b/c
 PERUGIA Via Palermo, 21/B
 PISA Via Matteucci, 51
 PONTEDERA (PT) Via Guerrazzi, 27
 PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
 RAVENNA Via di Roma, 157/A
 REGGIO CALABRIA Via D. Tripepi, 35
 RIMINI Prossima apertura
 ROMA Prossima apertura
 SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
 SESTO S. GIOVANNI (MI) Viale Casiraghi, 62
 TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
 TRAPANI Prossima apertura

I NOSTRI PUNTI VENDITA IN EUROPA:

CHIASSO Corso San Gottardo, 54

LUGANO Prossima apertura

LUSSEMBURGO 5, rue des Bains L. 1212



VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

IL DIAVOLO E' TORNATO...



Una sempre più attiva Blizzard Entertainment si appresta a stupire i videogiocatori di tutto il mondo con il sequel del celebre Diablo. E non solo...

Stefano Lisi

tro alla pallida luce di torce che rischiarano lo stanzone. Tutto tace. Immediatamente Gunnar si avventa su un forziere nascosto dietro un drappo e con un secco colpo d'ascia lo spacca in due. Al suo interno un'antica pergamena. La apro. Un fragore impressionante riecheggia alle nostre spalle e grida stridule e agghiaccianti si levano alte, mentre una banda di Orchi neri fa irruzione da un corridoio laterale. Gunnar si lancia

subito su di loro, mentre Laurana indietreggia proteggendosi dai dardi mortali scagliati dal nemico. Due frecce finiscono sul suo scudo, una terza la

PROLOGO

"Ancora pochi metri e ci siamo. Ormai gli occhi si sono abituati alla profondità del buio. Riesco a scorgere davanti a me l'enorme portale di legno. Gunnar impugna saldamente l'ascia da battaglia. Quante volte ho pensato di non vederlo tornare indietro... quante volte l'ho visto penetrare nelle schiere del male e quante volte, lordo di sangue nero, ne è uscito trionfatore. Che ore sono? Quant'è che marciamo in questo putrido intestino sotterraneo? Quanta ombra ancora ci avvolgerà prima di riveder la luce? Non c'è tempo per pensare. Il fido compagno mi riporta alla realtà bieca con uno strattone che per



poco non mi fa scivolare dalle mani il sacro libro di Raal. Faccio per aprire la pesante porta di legno ormai marcio. Quando la mia mano sta per impugnare il battente di ferro corroso dal tempo, viene improvvisamente bloccata dalle esili membra di Laurana, la ladra. Ha notato qualcosa e armeggiando freneticamente disinnescava una trappola mortale che avrebbe trafitto chiunque avesse osato varcare quella soglia. Una goccia di sudore gelido scivola lungo le mie pallide gote. Ancora per un istante il mio pensiero vola lontano, alla mia compagna, ai miei figli, prigionieri di un tempo e di una maledizione. Mi faccio coraggio e spingo la pesante anta. Con uno scricchiolio che fa rabbrivire siamo den-

Ecco cosa intendevo con campo visivo. Non male come effetto penombra.



Alcuni mostri avranno una sorta di servitori. Una volta ucciso il capoccione, liberarvi di quegli insetti sarà uno scherzo.



Le animazioni di intermezzo e le schermate statiche saranno di un livello qualitativo superiore rispetto al filmato interlacciato del primo Diablo.



IL DIAVOLO E' TORNATO...



centra all'inguine. Perde molto sangue. Immediatamente casto su di lei un incantesimo di guarigione e l'emorragia sembra arrestarsi. Sono attonito dalla furia con cui i guerrieri orcheschi aggrediscono Gunnar, quasi ammiro il loro spirito battagliero. Ma è ora di agire. Invoco le forze del settimo cerchio e mi appresto a lanciare una tempesta di fuoco sui malvagi, quando dietro di me l'alito nauseabondo di una creatura rende irrespirabile l'aria. Mi volto e rabbrivisco: ritto sulle zampe posteriori, un demone superiore mi fronteggia con tono sarcastico di sfida. Le grida di Laurana lacerano l'aria quando Gunnar cade sotto un colpo poderoso

so di alabarda. Il nano di fosso si dibatte in una pozza di sangue, mentre un enorme troll si china a leccare il sangue che sgorga caldo dal suo corpo. Raccolgo le energie residue e mi preparo alla lotta..."

Se avete giocato a Diablo, capolavoro fantasy della Blizzard Entertainment, probabilmente capirete alla lettera il dramma di una situazione come la precedente. Ancor di più se avete sperimentato Battle.Net, l'arena virtuale per il gioco multiplayer su Internet. Il celebre gioco di ruolo arcade, infatti, ha sempre avuto il potere paralizzante



Il sangue non mancherà, sia si tratti del rosso plasma umano, sia si tratti del bruno fiele demoniaco.



Panico, paura... Come vorrei essere in un esoscheletro potenziato...

dell'ambientazione e la tensione scaturente da una vicenda intricata e da un senso dell'imprevisto che difficilmente si sono riscontrati in altri titoli del genere. Il successo è stato tanto e le ragioni di tale apprezzamento sia di pubblico che di critica sono state molteplici. Non ci interessa analizzarle ora. Quello che conta è che i geniali creatori di Diablo sono di

nuovo al lavoro per regalare a tutto l'universo un seguito degno del predecessore. E forse anche qualcosa in più.

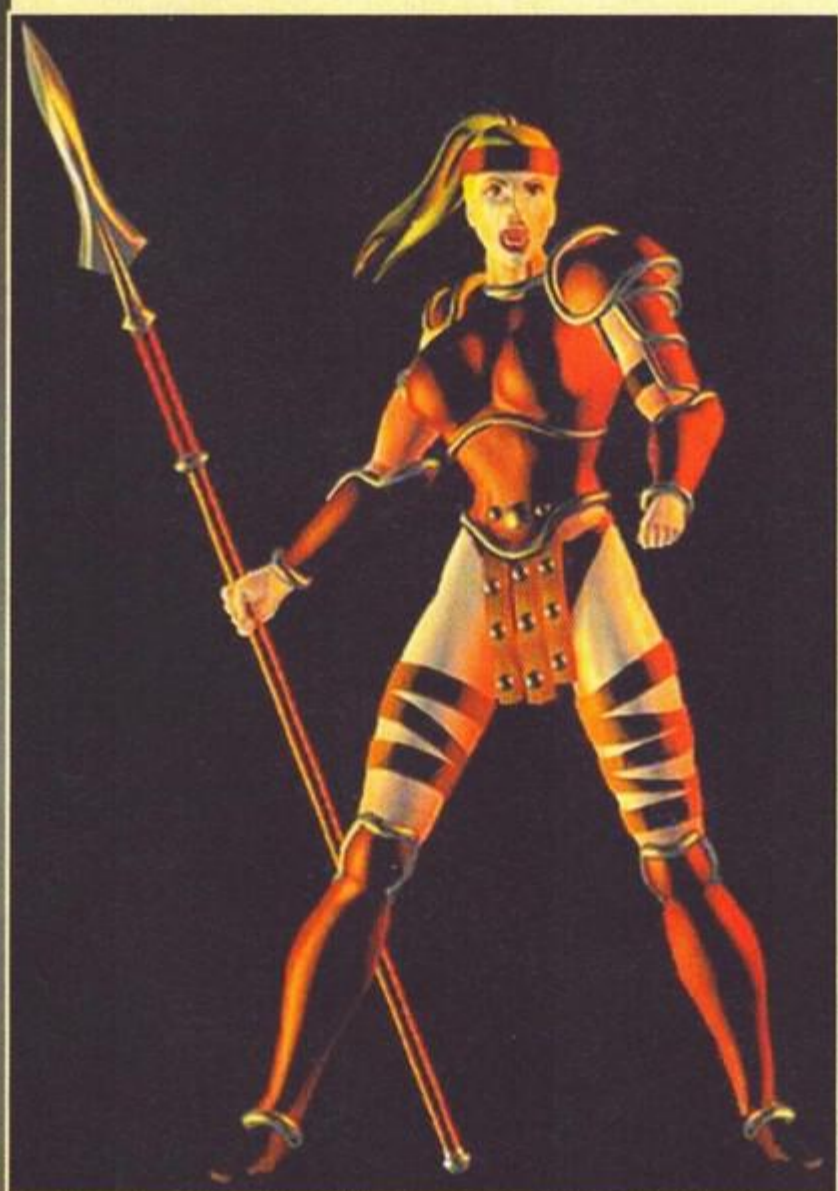
IL DIAVOLO E' TRA NOI

Diablo 2 sarà un gioco impressionante e, pur non rappresentando un qualcosa di

I paesaggi esterni saranno molto diversi gli uni dagli altri. In alcuni casi la farà da padrone il deserto, in altri foreste intricate. In ogni caso le locazioni saranno molte e piene di oggetti o luoghi da esplorare.

assolutamente inedito, potrà essere a ragione considerato come il nuovo metro di paragone per i giochi di azione e avventura in due dimensioni. Sì, avete capito bene, proprio due dimensioni. Il tanto vociferato passaggio al 3D, infatti, non c'è stato e questo soprattutto perché alla Blizzard sono dei veri professionisti. Il motore 3D per Diablo II era bello e pronto, ma c'erano diversi problemi nella gestione degli oggetti e delle trasparenze. Nove software house su dieci lo avrebbero implementato lo stesso, ma i responsabili della casa statunitense hanno preferito migliorare all'inverosimile l'engine 2D di Diablo, riservandosi il grande salto nella terza dimensione per un nuovo capitolo della serie. Il fatto che strutturalmente Diablo II sia molto simile al suo predecessore non deve comunque far inorridire nessuno, dato che il gioco così com'era già si presentava davvero intrigante e coinvolgente. Se poi si pensa che tutti quei piccoli nei che avevano fatto storcere il naso agli appassionati sono stati interamente rimossi e migliorati, si capisce come sia lecito aspettarsi qualcosa di veramente grosso. Tanto per cominciare pubblico e critica avevano protestato per il fatto che Diablo fosse troppo corto, con un solo dungeon e una sola cittadina. Bene, si sono detti i game designer della Blizzard, questa volta gli daremo di più, ed ecco che quattro belle cittadine sono sorte dal nulla, ciascuna con il suo bravo dungeon multilivello e un hinterland da far invidia al parco Lambro. L'ambientazione sarà differente in ciascuna di esse e ciò sarà ben visibile su schermo. Una delle direzioni in cui è stato spinto maggiormente, infatti, è stata quella della credibilità e della caratterizzazione degli scenari di gioco. Le città, per esempio, saranno molto più vive che nel primo episodio. Ci saranno un sacco di rumori, di animazioni e soprattutto molti più personaggi non giocanti, con

Ecco una delle nuove classi di personaggio: l'amazzone. Tra le sue abilità primarie vi segnaliamo la capacità di consegnare gli articoli in tempo e in un'unica soluzione...



L'azione sarà sempre frenetica e concitata, anche se non mancheranno molti elementi di strategia ed enigmi da risolvere.



i quali l'interazione diventerà fondamentale. E qui ci riallacciamo per considerare il secondo tipo di critica da sempre mosso al primo Diablo: "Non è un gioco di ruolo, ma un fottuto arcade". Ciò in parte era vero e probabilmente sarà così anche in questo sequel, ma il confine tra le due diverse tipologie è stato notevolmente sfumato. Non solo il sistema di combattimento e di avanzamento di livello è stato in parte riscritto e perfezionato, ma è stata aumentata l'interazione con il mondo circostante, sia si tratti di oggetti da raccogliere e utilizzare, sia si tratti di personaggi o creature incontrate. In tal senso, significativa mi sembra la possibilità di assoldare qualche mercenario per brevi tratti di avventura, la presenza di vari sotto quest che consentono di seguire strade diverse anche se parallele e l'incredibile quantità di armi, oggetti, incantesimi e pozioni utilizzabili nel gioco. Le classi di personaggi saranno cinque: un guerriero puro, una sorta di sacerdote e due personaggi femminili. Si tratta dell'amazzone (di cui dovrete vedere un artwork qui attorno) e una specie di demone. Sulla quinta classe ancora non si sa nulla. Ogni tipo di personaggio avrà delle abilità particolari e diversi incantesimi. Ciò, oltre a

garantire maggiore credibilità e aspetto errepigistico, consentirà di affrontare i medesimi quest in

La bellezza dei fondali è disarmante. Guardate i mosaici sulle finestre (perdonatemi ma è tardi e non mi ricordo come si chiamano in realtà quei vetri dipinti incastrati).



maniera differente a seconda del personaggio utilizzato. Il numero di oggetti che possono essere stipati nell'inventario dipenderà dalla classe e dalla forza del personaggio. In tal senso un forte guer-

Non mi venite a dire che le ambientazioni di Diablo II non sono cupe o angoscianti...



riero potrà portare con sé una quantità di oggetti di gran lunga superiore a quella di un mago. Ogni oggetto indossato sarà visibile sullo sprite del personaggio e l'aspetto potrà variare enormemente. Tornando un attimo alle cittadine, vi segnalo come queste vivranno di vita propria. Saranno piene di negozi e di locande e i personaggi non giocanti si affanneranno nelle loro occupazioni quotidiane. Le animazioni saranno moltissime e notevoli saranno anche gli effetti di luce. Le cittadine non saranno una sorta di porto franco come in Diablo, ma sarà possibile combatterla anche all'interno delle mura, magari per fronteggiare un attacco dei demoni.

I personaggi non giocanti potranno esservi utili sia per il commercio che per l'apprendimento. Potreste, infatti, imbattervi in maestri d'armi o in esperti di magia e migliorare così le qualità del vostro alter ego in pixel. La possibilità di apprendere e imparare nuove abilità è uno degli aspetti più interessanti del gioco, dato che la sfida sarà notevolmente più dura del primo Diablo e richiederà moltissime capacità.

I mostri saranno davvero terribili (un breve campionario dovrebbe essere presente su queste pagine). Saranno più cattivi, più grandi (finalmente avremo a che fare con colossi alti tre volte il nostro personaggio) e più potenti. Idealmente si possono dividere in tre gruppi:

Mostri Comuni: sono gli scheletri, i non morti, i goblin... insomma la marmaglia. In questo caso, però saranno molto diversi gli uni dagli altri e indosseranno armature molto variegate, come pure inediti saranno gli armamenti.
Mostri Speciali: sono personaggi chiave del gioco. Mostri con un proprio nome e una



No, non stiamo giocando a Resident Evil. Anche in Diablo II sarà possibile fare la conoscenza dei mostri più simpatici che ci siano: gli zombie!

E LA RETE?

Una delle ragioni dell'enorme successo di Diablo è stata la modalità di gioco multiplayer e la possibilità di scontrarsi con altri avversari umani su Battle.Net, l'arena virtuale messa gratuitamente a disposizione degli appassionati direttamente da Blizzard Entertainment. Fino a quattro persone contemporaneamente potevano scendere nei sotterranei di Tristram e battagliaire contro i mostri o lottare tra loro. Il gioco, in realtà, era di tipo cooperativo, ma qualche cattivo in vena di spaccare le ossa al prossimo si celava dietro ogni angolo e pertanto non era difficile imbattersi in giustizieri mascherati che vagavano per i dungeon solamente per punire i cattivi e raddrizzare i torti. E una delle cose che mi hanno sempre affascinato di più era proprio la possibilità di interagire tra compagni di gioco (magari lontani migliaia di chilometri, ma sempre compagni), sia aiutandosi in battaglia, sia nel commercio. Tutto bellissimo, eppure qualcuno riuscì a rovinare questa sorta di paradiso. Era infatti possibile rubacchiare e la presenza di alcuni cheat consentiva ai soliti furbetti di costruire guerrieri invincibili o di trovare fonti inesauribili di ricchezza e così via, falsando enormemente il gioco e la sua credibilità. Sviluppando Diablo II, pertanto, i responsabili della Blizzard hanno innanzitutto voluto sviluppare un sistema di protezione e di sicurezza al fine di evitare il fenomeno del barare. È stato inoltre aumentato il numero di giocatori contemporaneamente gestibili (da quattro a otto) e, finalmente, sarà possibile affrontare in multiplayer gli stessi quest o la stessa vicenda delle gare singole. Non male, vero?





precisa identità. Generalmente lasciano un oggetto particolare quando vengono uccisi.

Mostroni: una sorta di boss finali, questo tipo di mostri sono davvero tremendi e sono talmente grossi e orribili che non appena ve ne ritroverete uno davanti capirete di cosa si tratta.

Da un punto di vista tecnico il nuovo motore di gioco includerà il light sourcing con luci colorate, tonnellate di animazioni (non solo di intermezzo, ma anche riguardanti aspetti non necessariamente legati alle azioni su schermo; un esempio possono essere gli animali o le acque dei ruscelli) e una gestione del sonoro del tutto nuova. Si tratta della tecnologia Metavoice CoDec (compression-decompression), sviluppata dalla Voxware, utilizzata per ottenere una sintesi vocale pressoché perfetta, grazie a algoritmi di compressione e decompressione dei file sonori mai usati prima. In questo



Ancora non si sa se il pannello di controllo dello stato del personaggio rimarrà lo stesso di Diablo. Notate comunque la cura nella realizzazione degli ambienti di gioco, anche quelli apparentemente spogli.

IL DIAVOLO VA BENE, MA... L'ACQUASANTA?

Diablo 2 non sarà la sola novità che Blizzard presenterà in questo 1998. Altri due interessantissimi titoli, infatti, sembrano ormai essere in dirittura di arrivo. Il primo è quello Starcraft, ormai rimandato fino alla noia, di cui ho scritto una succosa anteprima diversi numeri fa e del quale mi appresto a scrivere la recensione dopo non poche sessioni di fuoco su Battle.net e nel salottino di casa Mao; il secondo, atteso con uguale impazienza è Lord of the Clans, l'avventura grafica ambientata nel fantastico mondo di Warcraft messasi in luce per l'incredibile aspetto grafico, nonché per una trama e un'ambientazione di assoluto primo piano.



Per quanto riguarda Starcraft sappiate che la data di pubblicazione è ormai prossima e che il livello qualitativo medio è davvero elevatissimo. Giusto per rendere l'idea sappiate che abbiamo visionato le sequenze di intermezzo e le scene finali del gioco. Ebbene sono da assoluta paura. Se adorate le ambientazioni claustrofobiche alla Alien, se siete degli amanti della tecnologia tecnodroide, se adorate la fantascienza non potrete non rimanere accalappiati e stregati dalle scene partorite dai geniali artisti di Blizzard. In Starcraft vi batterete per la supremazia sull'universo, scegliendo una tra tre razze disponibili: i Terran, discendenti dei terrestri e condannati a vagare per il cosmo alla ricerca di pianeti e risorse da sfruttare; i Protoss, la razza più antica dell'universo, dotata di incredibili poteri psionici e dalle elevate capacità tecnologiche; gli Zerg, parassiti alieni dall'aspetto raccapricciante e dall'inusitata crudeltà. Il bello è che forse per la prima volta si è riusciti a implementare un diverso approccio con le missioni e con i problemi a seconda della fazione prescelta. Inutile spendere parole, poi, sull'incredibile veste grafica, sul sonoro e sulla giocabilità (il nome Blizzard è in tal senso una garanzia). Per quanto riguarda

l'avventura grafica valgono gli stessi elogi dal punto di vista tecnico realizzativo, mentre non molto si sa di trama e vicenda principale: la storia inizia là dove era finito il data disk di Warcraft (Beyond the Dark Portal) e porterà i giocatori a esplorare le terre di Azeroth nei panni di Thrall, un giovane orco liberatosi della schiavitù umana e destinato a riunire le ormai nemiche tribù orchesche. Le locazioni dovrebbero essere una sessantina, i personaggi più di settanta e decine e decine i puzzle e gli enigmi. Aspettate con ansia, dunque, che la Blizzard sta arrivando...



modo gli effetti e soprattutto il parlato saranno davvero da Oscar. La grafica appare molto più nitida e dettagliata, anche nei dungeon più bui. A proposito è stato riscritto il codice relativo alle trasparenze di pareti e oggetti quando nascondono il personaggio. Adesso si tratta di vera trasparenza e non di effetti di dithering. E' stato anche implementato un vero meccanismo di "campo visivo" e ai vostri occhi sarà visibile solo la porzione di scenario che effettivamente l'avventuriero che manovrate è in grado di vedere. Dovrebbe anche essere stata implementata la possibilità di correre.

Diablo II, comunque, nonostante tutti questi cambiamenti rimarrà molto fedele all'impostazione generale e sarà ancora un arcade incentrato sull'acchiappa e ammazza i nemici, anche se una componente rpg e strategica sarà ben presente. Gli oggetti da utilizzare saranno moltissimi e sarà molto importante il combinarli tra loro per ottenere l'effetto migliore. I dungeon saranno pieni di trappole (un numero doppio rispetto a quelle del primo episodio) e saranno anche di più gli oggetti distruggibili.

UNA STORIA DEL DIAVOLO

Il valoroso eroe che riusci a intrappolare Diablo nelle segrete di Tristram è ormai vecchio e impotente di fronte allo strapotere delle forze del male. Diablo è di nuovo libero e la sua ira è pari solamente alla forza e al suo potere. Presto un nuovo esercito delle tenebre marcerà sul regno con l'obiettivo della morte e della devastazione. Il grande sogno di Diablo è quello di risvegliare i suoi fratelli Baal e Mephisto, in modo da ricostituire l'antico triumvirato del male. Ma sulla strada del terribile demone un nuovo eroe sta marciando. Quell'eroe è il Nikazzi... pardon, siete voi. La storia prende avvio presso il monastero delle Sisters of the Sightless Eye. L'antico baluardo della fede è ormai caduto in preda al perfido Andaril e il primo compito da portare a termine sarà proprio quello di sconfiggere l'alfiere di Diablo. Diablo II sarà diviso in quattro atti principali, ciascuno ambientato in una delle quattro città presenti. Prima di poter procedere al successivo centro abitato, dovrete risolvere quello precedente, sconfiggendo il male residente e liberando la cittadina dall'influsso demoniaco, nonché risolvendo tutti i quest richiesti. Sarà possibile tornare nei posti già esplorati o risolti, magari solo per recuperare un particolare oggetto o per incontrare una persona. L'interazione sarà importantissima e troverete sempre qualcuno disposto a parlare con voi, ma questa è tutta un'altra storia...

CD ROM **VIDEOGAMES** CONSOLLES E VIDEOGIOCHI GIO
CHI DI STRATEGIA AZIONE GIOCHI DI PILOTAGGIO CD ROM AV
VEN COL TUR RO

PERGIOCO®

URE
SA
D
DI

STRATEGIA NINTENDO 64 GIOCHI DI AZIONE PLAYSTATION
GIOCHI DI PILOTAGGIO AVVENTURE GRAFICHE GIOCHI DI RUOLO
BOARD NINTE MON VIDEO
STER 3
GIOCH
GIOCH
BOARDGA
NINTE
ROM
CHI D
LOTAG
MINIA



MILANO
via BORGOGNA 7
San Babila MM1



MILANO
via SAN PROSPERO 1
Cordusio MM1 ang. via Dante



MILANO
via ALDROVANDI
Lima MM1 ang. via Plinio



BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate



ROMA
via degli SCIPIONI 109
Prati, Metro Ottaviano



LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

TENDO 64 SATURN NEKOTCHA DIAMOND MONSTER 3DFX CD ROM VI
DEOGAMES CONSOLLES E VIDEOGIOCHI GIOCHI DI STRATEGIA GIO
CHI DI AZIONE **VIDEOGAMES** ARCADE GAMES GIOCHI



MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano



PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
50 mt. dalle Torri Medievali



FIRENZE
viale LAVAGNINI 40

LORI PENNELL SONY PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN NEKOT
CHA DIAMOND MONSTER 3DFX CD ROM VIDEOGAMES CONSOLLES E
VIDEOGIOC NINTEND

PERGIOCO® Point

GIOCHI DI PILOTAGGIO AVVENTURE GRAFICHE GIOCHI DI RUOLO
BOARDGA MES CONSOLLES E VIDEOGIOCHI CD ROM CD ROM CD ROM

È tornata la
primavera!

Nuovi drivers!
Nuovi games!



Righteous 3D

Adattatore grafico 3Dfx da abbinare
a scheda VGA o SuperVGA 2D già
esistente.



NOVA
COMPUTER

Importatore ufficiale per l'Italia:
NOVA COMPUTER via Isotta, 27
47831 Cattolica (RN)
tel. **0541/963234** (10 linee r.a.)
fax **0541/958285**
INTERNET: www.novacomput.it
E-Mail: info@novacomput.it

THE
POWER



SKYWELL
technology

Magic 3D

Adattatore grafico 3Dfx da abbinare a scheda
VGA o SuperVGA 2D già esistente.



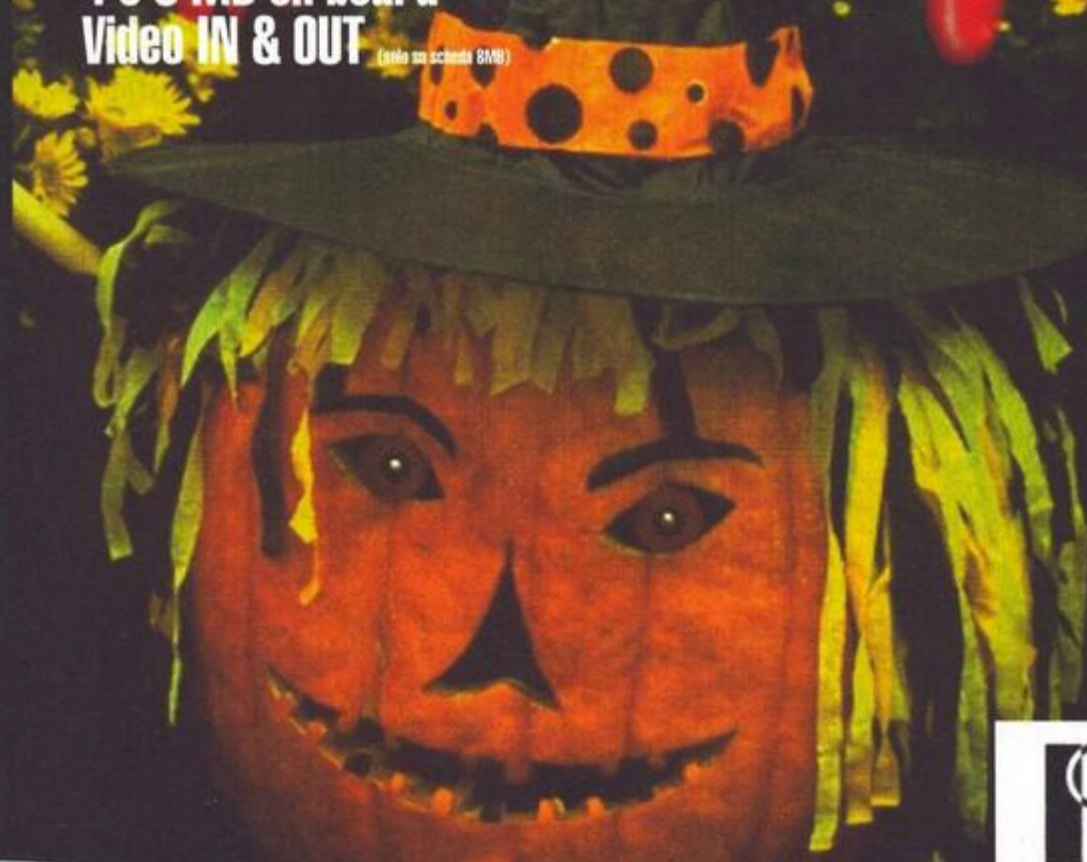
MAXi Gamer 3D

Adattatore grafico 3Dfx da abbinare a
scheda VGA o SuperVGA 2D già esistente.

Thriller 3D

Mostruosamente potente!

Rendition V2200
Bus PCI o AGP
4 o 8 MB on board
Video IN & OUT (solo su scheda 8MB)



MAXi

SOUND 64

- 64 VOCI HARDWARE
- 2MB ON BOARD EXP. 18MB with SIMM
- USCITA PER 4 CASSE + SURROUND
- SUPPORTA DIRECT SOUND 3D

CON LA TESTA FRA LE NUVOLE

La Europress si inventa un'originale racing game tirando fuori dal cilindro una serie di sgargianti aerei acrobatici e cinque percorsi che sembrano disegnati da programmatori in stato di ebbrezza: tutto questo, e anche di più, è Plane Crazy...

Non è difficile appassionarsi ai giochi di guida: quale altro genere ha saputo rinnovarsi nel tempo, senza ripetere se stesso, senza annoiare, riuscendo nella difficile impresa di proporre sempre, bene o male, qualcosa di innovativo? Pensate a questo Plane Crazy: alla resa dei conti è anch'esso un gioco di guida, eppure è un titolo originale, fre-

sco, che almeno a livello di intenti non fa venire in mente alcun paragone obbligato; quali altri giochi che avevano a che fare con gli aerei acrobatici (in stile Seconda Guerra Mondiale) in chiave puramente arcade vi ricordate? A me viene in mente solo il vetusto Gee Bee Air Rally per Amiga (parliamo di sette o otto anni fa), e nient'altro. Per dirla tutta, un confronto azzeccato per questo gioco sarebbe Diddy Kong Racing (ma anche Mario Kart) per Nintendo64, e lo dico a buon diritto visto che i due PR Inglesi della Europress e della InnerWorkings (il team di sviluppo di Plane Crazy) hanno ammesso che questo

titolo era fra le principali fonti d'ispirazione ai designer del gioco. Plane Crazy è un flying-racing game in 3D che unisce un'azione di corsa ad alta velocità alla libertà del volo acrobatico, e lo fa mettendovi al posto di guida di alcuni tra i più sgargianti residuati bellici che la storia ricordi. Su questi trabiccoli a elica, capaci di evoluzioni allucinanti, vi scontrerete contro una nutrita banda di mentecatti vostri pari (i cosiddetti "Crazy

Le esplosioni sono tra gli effetti più spettacolari del gioco, tranne quando riguardano il nostro velivolo, forse...

Volete sapere quant'è bello finire tra le razze di questa enorme ventola? No che non lo volete sapere...





Uno degli schizzi che hanno portato al layout dei circuiti.

Aces") su cinque percorsi dalla difficoltà crescente e dalle ambientazioni estremamente diversificate. Scopo primario del gioco è naturalmente arrivare primi, ma la ricetta è condita con qualche elemento speziato come la possibilità di utilizzare dei power-up per aumentare le prestazioni del vostro velivolo, di aprirvi dei passaggi segreti sparando direttamente sul paesaggio e di flagellare la concorrenza con dei simpatici "power-down", capaci di rallentare gli aerei avversari all'inverosimile e altre carinerie. Il gioco prevede tre modalità base, la Corsa Singola, il Campionato e la Ghost Race; nel corso del Campionato sarà anche possibile modificare l'assetto del velivolo e salvare su disco i cambiamenti effettuati, disponendo così di modelli fuori di testa che si discostano da quelli di base (che dovrebbero essere una decina).

Il gioco ci è stato mostrato sul 233 redazionale sia in versione Glide/3Dfx che software, e non ha mancato di attirare favorevolmente l'attenzione di tutti i malandati redattori che passavano di lì; grazie a un engine poligonale dalle indubbe potenzialità (sul cui techno-bla-bla ho redatto per voi un apposito box) e all'uso sapiente del gouraud shading, Plane Crazy è fluido, colorato e davvero bello da vedere: in pratica uno di quei giochi che "divertono" anche solo a guardarlo. La versione software, poi, non è neppure da buttarla via, anche se naturalmente impallidisce di fronte alla definizione grafica delle schede accelerate.

Come già accennato, le "piste" sono cinque: Border Dash, che si svolge in un ambiente desertico tra dune, ponti naturali e ostacoli vaganti come treni, offrendo ai principianti la possibilità di acclimatarsi ai comandi in un percorso non eccessivamente difficile; Dockland Dive, dove dovrete farvi strada tra immense strutture di



Gli aerei di Plane Crazy non andranno alla velocità di un Concorde, ma anche a 390 km/h una montagna che si avvicina fa paura.

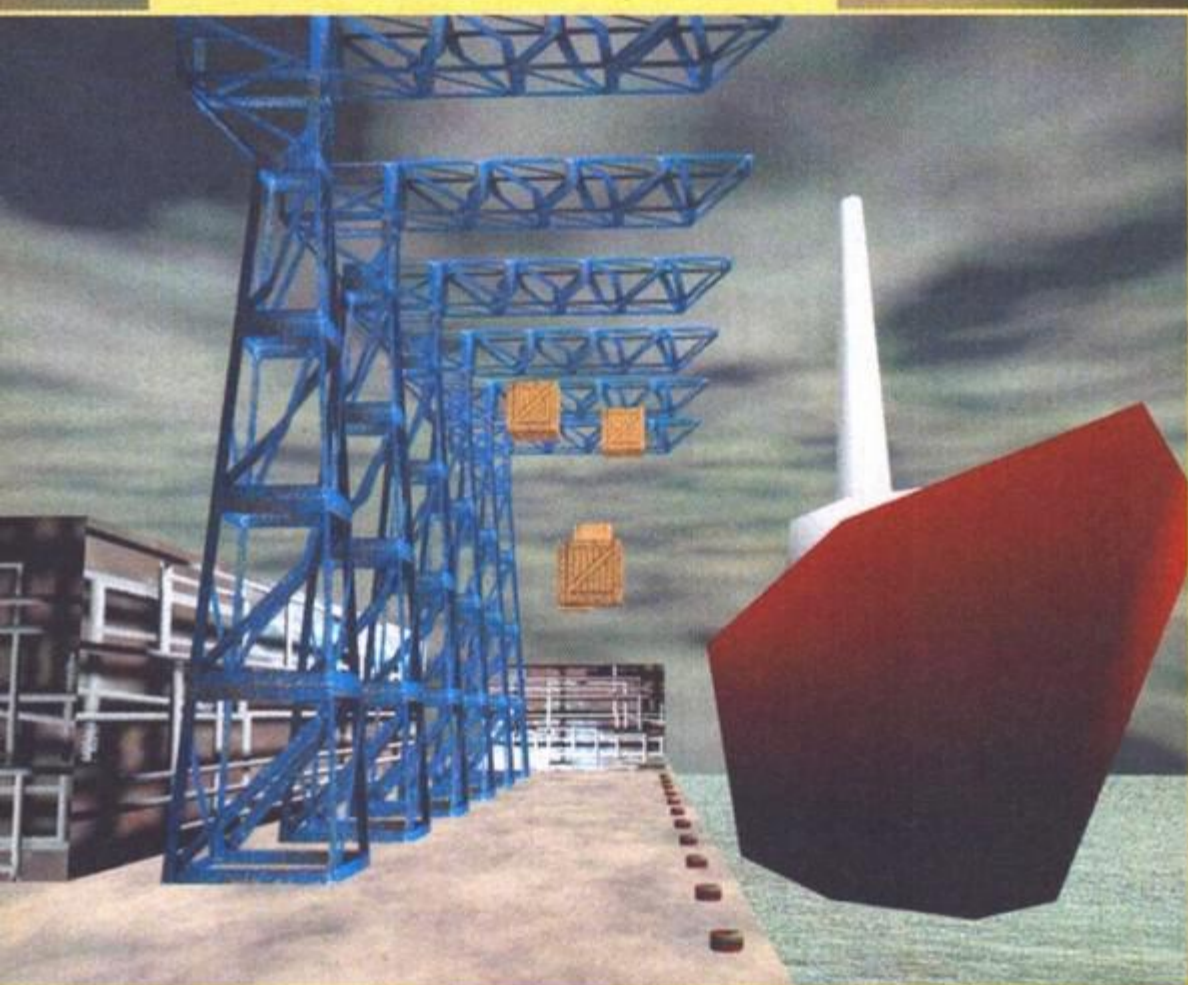
In certi casi diventa persino difficile capire dove sia il percorso, specie nel caos del tracciato cittadino.



bia (che, ci hanno assicurato i nostri amici Inglesi, non serve a nascondere il bad clipping, che infatti è completamente assente nel gioco); Volcanic Rapids, ovvero una discesa tra le nuvole, un labirinto di bocche vulcaniche, foreste dimenticate e antichi templi di civiltà ancestrali, ove dovrete fare particolare attenzione a che il vulcano di turno non decida di tornare in attività proprio mentre passate di lì; e infine City Run, cioè il frutto di una mente diabolica, la corsa più difficile e intricata

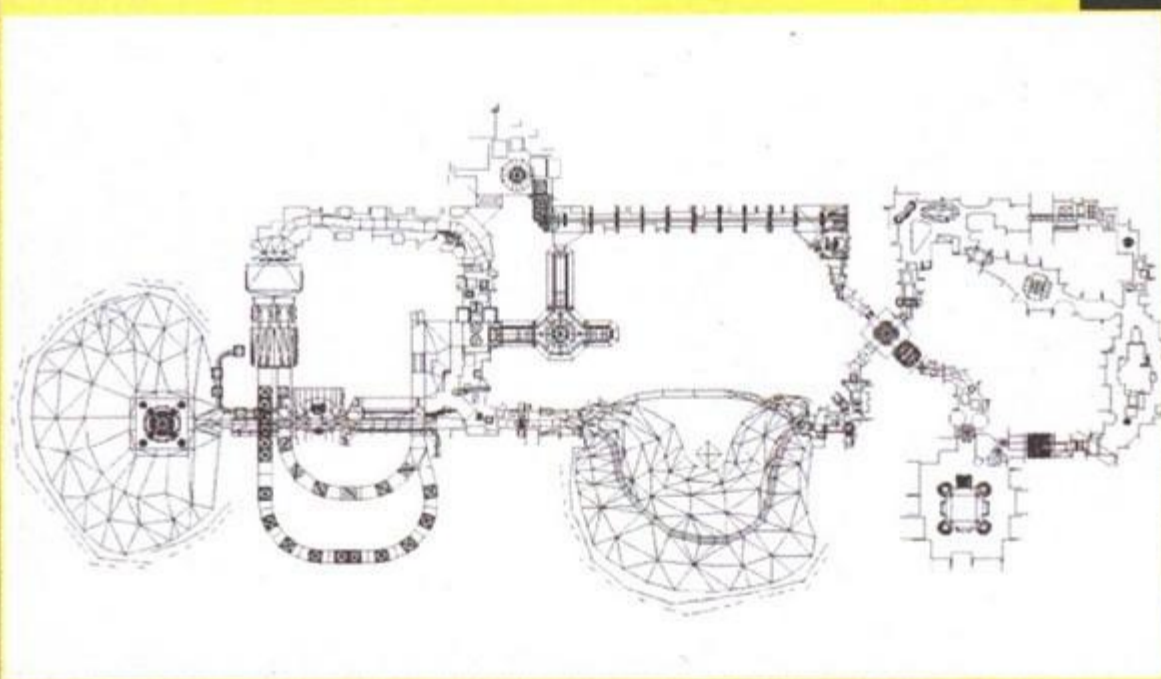
del gioco, dove solo trovare la strada giusta (tra grattacieli, vicoli e persino un centro commerciale) sarà già una bella impresa. D'accordo, potrete obiettare che cinque soli percorsi non garantiranno il massimo della varietà, ma sono tutti piuttosto lunghi e, soprattutto, talmente complessi che anche dopo svariati giri non rimangono in mente; tra scorciatoie, passaggi nascosti e vie alternative non sarà facile assuefarsi alle varie ambientazioni,

Il livello che si svolge tra i moli di un porto commerciale è graficamente spettacolare: occhio alle navi, però.



tubi, torri e ciminiere varie, facendo attenzione a improvvisi sbuffi di gas di scarico che metteranno a dura prova la vostra reattività; Monument Rush, a mio avviso la corsa più azzeccata, che presenta tutta una serie di difficoltà naturali come canyon, baratri e foreste, assieme a qualche simpatico effetto climatico come la neb-

Giusto per farvi capire quanto complesso sia il percorso metropolitano, beccatevi 'sta mappa.



UN MOTORE DA PAURA

L'engine 3D di Plane Crazy prende il nome di Fearsome Engine, un motore nativo Direct3D che da il meglio di sé quando utilizzato in congiunzione con acceleratori 3D dedicati. Scritto in C++, il Fearsome Engine offre anche un rendering software capace di dare ottimi risultati su PC non accelerati e presenta notevoli capacità di modulazione: la sua architettura comprende effetti di luce, trasformazione, gestione delle texture, rilevamento delle collisioni, gestione dell'audio e delle periferiche di controllo. Se non fosse abbastanza, il Fearsome include anche un motore dedicato per la gestione delle partite tramite network e Internet, chiamato Playtime. La lista degli effetti supportati si compone di Phong shading, ombreggiature, effetti di luce dinamici e altre diavolerie, tutte ottimizzabili tramite l'uso del protocollo Direct3D, grazie al quale il Fearsome consente di viaggiare a un frame-rate minimo di 15fps, che potranno diventare 60 e più sull'hardware del futuro, grazie alle capacità di adattamento e modulazione dell'engine grafico. In più, il Fearsome è "cross-platform", ovvero indipendente dall'ambiente operativo, e pertanto è disponibile per diversi sistemi (per ora, PC e PlayStation). Plane Crazy è il primo titolo di una presumibilmente lunga serie di giochi che lo utilizzeranno; a titolo informativo sappiate che è in grado di disegnare ambienti contenenti fino a 70.000 poligoni, con effetti di z-buffering, alpha-blending, gouraud shading e fogging, oltre al supporto per l'audio 3D e per i dispositivi dotati di force feedback.



Nel bel mezzo di un tunnel di qualche rovina Azteca: ne usciremo vivi?

del gioco, lo studio fisico relativo alla simulazione del volo è piuttosto accurato: avvicinandovi al terreno la vostra velocità aumenta in virtù delle correnti d'aria, mentre volando ad alta quota si rischia lo stallo e la scarsa velocità per via delle turbolenze.

Le mie personali aspettative per questo titolo sono piuttosto alte: Plane Crazy è un gioco che punta tutto sul coinvolgi-

specie all'ultima che pare essere un vero terno al lotto. Nel mezzo di tutto ciò potrete contare sui power-up di cui ho già detto, che specificamente vi permetteranno di avere un breve effetto turbo, di saltare senza colpo ferire in un punto più avanzato della pista, di essere invulnerabili agli attacchi nemici e alle collisioni per qualche secondo, oppure di fare del male agli altri concorrenti mandandoli in stallo e riducendo la loro velocità sino alle soglie del ridicolo. Plane Crazy è un gioco frenetico, in cui evitare di andare a sbattere non è una scienza esatta, dal ritmo incredibilmente alto e dall'impostazione piuttosto accattivante. Una possibilità particolarmente interessante è quella data dal Sonic Cannon, che non lancia porcospini blu all'indirizzo degli avversari, bensì vi permette di scoprire passaggi nascosti semplicemente distruggendo pezzi dell'ambientazione, come rocce o vegetazione di qualche tipo; questa possibilità è segnalata per qualche breve attimo sul vostro HUD, il display che raccoglie anche i dati relativi alla vostra posizione e alla velocità di crociera: in questi casi bisogna essere lesti sul tasto di fuoco e, dopo una spettacolare esplosione, potrete prendere delle gustose scorciatoie o, nella peggiore delle ipotesi, complicare la vita a chi vi sta dietro creando una serie di ostacoli più o meno naturali. In più, a dispetto delle caratteristiche arcaiche

C'è persino un passaggio in un vulcano in eruzione: occhi ai carrelli...



Il circuito desertico offre un bel po' di natura selvaggia, salvo qualche sparuta costruzione come questa.

caschetti in pelle con tanto di occhiali anni '40 per meglio calare i giocatori nell'atmosfera goliardica del gioco. Non è vero, ma qualche cretinata devo pur dirla anche io, almeno una volta ogni 3000 battute (che non sono motti di spirito, bensì pressioni effettuate su quell'oggetto deformante che si chiama "tastiera"). Come avrete capito ho penosamente esaurito il mio repertorio, sicché vi lascio alle foto e vi rimando alla recensione che arriverà quando sarà già primavera. Ah, mi sembra già di sentire gli uccellini che cantano.

Jacopo Prisco



Quello là in fondo è un checkpoint: sedici secondi dovrebbero bastare per raggiungerlo...



BENTORNATO NEL REGNO DI LORD BRITISH, INDOMITO AVATAR!

Per coloro che non fossero familiari con il regno di Britannia e, più in generale, con la serie di Ultima (di cui questo speciale tratta l'ultimo capitolo, di prossima uscita), diremo brevemente che trattasi di un gioco di ruolo (RPG, Role-Playing Game) prodotto dalla Origin. La saga di Ultima sta quindi per giungere al nono capitolo: e se la mente non m'inganna, tre per tre fa nove, giusto? Do sfoggio della mia cultura matematica solo per spiegarvi brevemente quello che è stato il cammino che dal primo gioco della serie (quanti anni fa? Era il 1980, per C64 e Apple II!) ci porta dritti dritti fino ad oggi. In sostanza ci troviamo di fronte a 3 trilogie, ambientate nel mondo di Britannia, ognuna con una storia ben precisa. Il primo trittico era una sorta di approccio vai-e-distruggi-i-ragazzi-cattivi. Dalla seconda serie in poi il personaggio che impersonerete prende il nome di Avatar; fondamentalmente il vostro compito consisteva nello scorrazzare per le terre di Lord British (re di Britannia) nel non facile compito di dimostrare che eravate persone di coraggio e di valore: insomma, che eravate dei veri cavalieri senza macchia e senza paura.

Per quel che riguarda l'ultima trilogia, di cui Ultima IX rappresenta la conclusione, credo sia meglio fare un piccolo riassunto di quello che è successo in Ultima VII e VIII. (Concedetemi un favore: mi riferirò in seguito ai vari episodi in forma abbreviata: Ultima VII sarà indicata con U7, ecc. ecc. Grazie, amici miei).



**ENTRATE CON ME NEL MAGICO MONDO
DI AVATAR • E DEL GUARDIANO**

Il Guardiano è apparso per la prima volta in U7. Comparve ad Avatar come una visione, in cui egli spiegava i suoi malvagi piani di conquista delle terre di Britannia. Il cattivone aveva circuito dei Britanni che costituirono una congrega di omaccioni asserviti al suo controllo. Il loro scopo era costruire il Portale Nero, che avrebbe permesso al Guardiano di attraversare il tempo e le dimensioni... per arrivare a Britannia. Ma i buoni che ci stanno a fare, se non scoprono il macabro complotto, lottano senza tregua e distruggono il Portale Nero? E in effetti questo è quello che fate in U7. Mesi dopo, Lord British, seduto comodamente sul suo sfarzoso trono, si ritrova per le mani una pergamena recuperata dal corpo di uno dei seguaci del Guardiano. Il papiro è rivolto al proprietario del cadavere su cui è stato rinvenuto e gli intima, in caso di sconfitta e distruzione del Portale Nero, di scappare a raggiungere i suoi soci nell'Isola del Serpente, dove il Guardiano svelerà i nuovi piani per la conquista di Britannia. Un

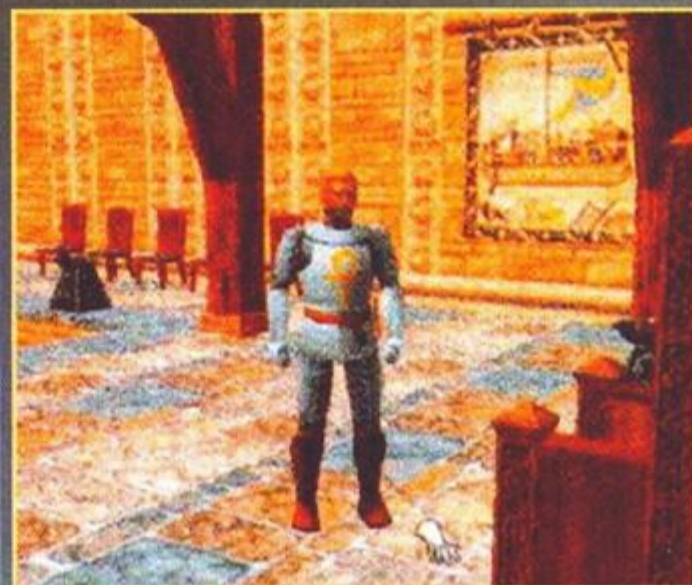


po' troppo tardi, per il malcapitato destinatario del messaggio, ma non per il nostro eroe. In un lampo, l'Avatar viene mandato sull'isola. Un vero babbeo! Ma neanche io, inetto per vocazione, ci sarei cascato! In realtà il messaggio era una trappola, e il cavaliere indomito e la sua cricca vengono proiettati in un universo sperduto, il mondo di Pagan: un allegro posticino, tutto scuro, controllato dai soliti quattro elementi: Aria, Fuoco, Terra e Acqua. L'Avatar conquista tutti e quattro gli elementi (ma chi è, Bruce Willis?), diventando così Titano del quinto elemento, l'Etere. A questo punto egli ha la forza di costruire un Portale Nero personale che lo riporterà a Britannia. Ormai il nostro eroe è diventato di una potenza paragonabile a quella del Guardiano. Ma cosa è successo, nel frattempo?

Lo shock che colpisce l'Avatar quando rimette piede a Britannia è grande: quello che una volta era il regno del bene, della serenità, si è ora trasformato in una landa decrepita e desolata. Villaggi rasi al suolo e orde di dragoni che sfrecciano in un cielo rosso scuro (beh, questo è carino)... La tetra risata del Male riempie le orecchie dell'Avatar non appena egli mette piede nella terra natia. Il leggendario eroe si volta di scatto e, scolpito nella montagna, vede il volto del nuovo signore di Britannia... il Guardiano. Niente male, eh? Inuti-



Ecco l'Avatar, in tutto il suo splendore! Capirai... Purtroppo non ne è prevista una versione femminile. O meglio, lo era stata, ma successivamente tagliata per l'eccessiva mole di lavoro che avrebbe richiesto una doppia versione di quasi tutti i dialoghi.



"Il castello di Lord British. Le nuvole nel cielo non lasciano presagire nulla di buono. Io non so chi me l'ha fatto fare di imbarcarmi in questo casino" - (NdAvatar).

le spendere parole per descrivere quale potrebbe essere la vostra missione. La sceneggiatura, peraltro già completa, prevede interessanti sviluppi sia a livello psicologico sia di interazione tra i personaggi. All'inizio del gioco, per esempio, il Guardiano racconterà al depresso re di Britannia, tramite delle visioni oniriche, le vostre ultime gesta di U8. In quell'occasione foste costretti, per attivare il Portale Nero, a invocare un demone costruendo un Pentagramma, accendendo le candele e tutti i relativi riti diabolici del caso. Non si può certo dire che si tratti di un comportamento tipico di un Avatar che si rispetti. Ovviamente voi non avete altra scelta, ma questo dettaglio viene giustamente ommesso nei messaggi inconsci che il Guardiano manda a Lord British. Potete ben immagina-

REVIEW



Evvai! Fuoco e fiamme! Il sogno di ogni Avatar del pianeta!

re come un così poco etico comportamento venga visto dal re, che alla prima occasione di incontro nel gioco non mancherà di farvi una bella ramanzina coi fiocchi. Voi, Avatar di Britannia, occupato a disperdere energie evocando creature degli Inferi? Questo equivoco provocato ad arte dal Guardiano farà sì che, almeno all'inizio, tra voi e Lord British si instauri una sorta di rapporto conflittuale, cosa che non può far altro che favorire il demone del male nel suo tentativo di fermare la vostra missione. Avvincente.

GETTATE I DADI E PREPARATEVI ALLA TENZONE!

Il gioco si chiamerà Ultima IX: Ascension, anche se ancora nulla di ufficiale dalla Origin ci è dato sapere circa il motivo della scelta del sottotitolo. Possiamo solo ipotizzare che il nome derivi dal fatto che il fido

Avatar deve "ascendere" al livello di Titano dell'Etere per sconfiggere il Guardiano. Sensato, ma nulla più che una congettura.

I designer del gioco hanno incluso nella storia molti elementi che avevate già incontrato nei precedenti capitoli, sia a livello di personaggi sia di locazioni e di oggetti. Inutile dire che il lavoro necessario per mantenere una coerenza e un'integrità della storia globale è stato titanico. A questo punto mi urge una precisazione (le precisazioni urgono sempre nei momenti meno opportuni): non dovrete conoscere a menadito tutte le vicende che vi hanno visto protagonista fino a oggi, anche perché si tratta di rispolverare giochi che giravano su macchine già da tempo in pensione (e gli emulatori che ci stanno a fare?). Molti di voi, all'epoca, forse non erano neppure nati. In ogni caso, nessuno vi impedisce di comprarli ugualmente e giocarli: alla Origin arrivano un po' di soldi extra che non disdegnano di sicuro e voi, beh... voi vi arricchirete dentro.

Tutto il gioco, come nelle precedenti avventure dell'Avatar (e della serie di Ultima in generale), sarà permeato dai consueti elementi filosofici, come li chiamano alla Origin, ovvero la virtù e il concetto stesso di Avatar nell'accezione tipica di Britannia (non dissimile da quella medioevale). Lo svolgimento della storia sarà assolutamente non lineare, ovvero non dovrete procedere per passi obbligati, seguendo un ordine prestabilito delle cose che dovrete fare, ma assoluta (o quasi) libertà sarà lasciata al vostro personaggio. Il gioco sarà comunque pieno di trame collaterali, ovvero "quest" minori non legate con la storia principale, che potrete decidere di intraprendere senza compromettere la vostra missione principale.



Il gioco richiede ancora qualche ritocco, soprattutto per quel che riguarda il cielo. Qui siamo sempre in compagnia della fanciulla di prima.

Tutta la storia sarà immersa in un clima epico molto più che nei precedenti episodi di Ultima. La vostra missione non sarà una banale serie di "trova-oggetto-e-vinci" ma, con l'introduzione di molteplici personaggi, la storia assumerà connotati ben più intricati, che vi coin-

volgeranno anche a livello personale. Parlando dei personaggi che riempiranno il mondo di Britannia, giova segnalare che essi saranno presenti in gran numero. Analizziamo con ordine tutto quanto. In primis il vostro alter-ego virtuale, l'Avatar, sarà un personaggio "vuoto", cioè da costruire da zero. Questo implica che non sarà possibile trasferire da U8 i valori che avevate accumulato con tanta fatica (mentre era possibile nei primi episodi di Ultima), e neppure mantenere i poteri guadagnati quando siete usciti dal mondo di Pagan. Questo perché, negli intenti della casa sviluppatrice, la creazione di un proprio personaggio è parte integrante del mondo di Ultima, e sarà quindi necessario rimbocarsi ben bene le maniche per diventare dei Titani dell'Etere (che cosa credevate? Non c'è mica il corso Scuola Radio Elettra per corrispondenza per 'sta roba!). Aggiungo peraltro, come nota non trascurabile, che U9 sarà l'ultima avventura nella quale vestirete i panni di Avatar: dalla decima puntata, infatti, verrà rimpiazzato né più né meno come Thorn di Beautiful. Forse Avatar morirà, o diventerà un NPC come tanti altri... la stessa Britannia potrebbe sparire per sempre... staremo a vedere. Mi viene un pensiero: e se tutti gli altri NPC che avete incontrato finora e che ancora incontrerete

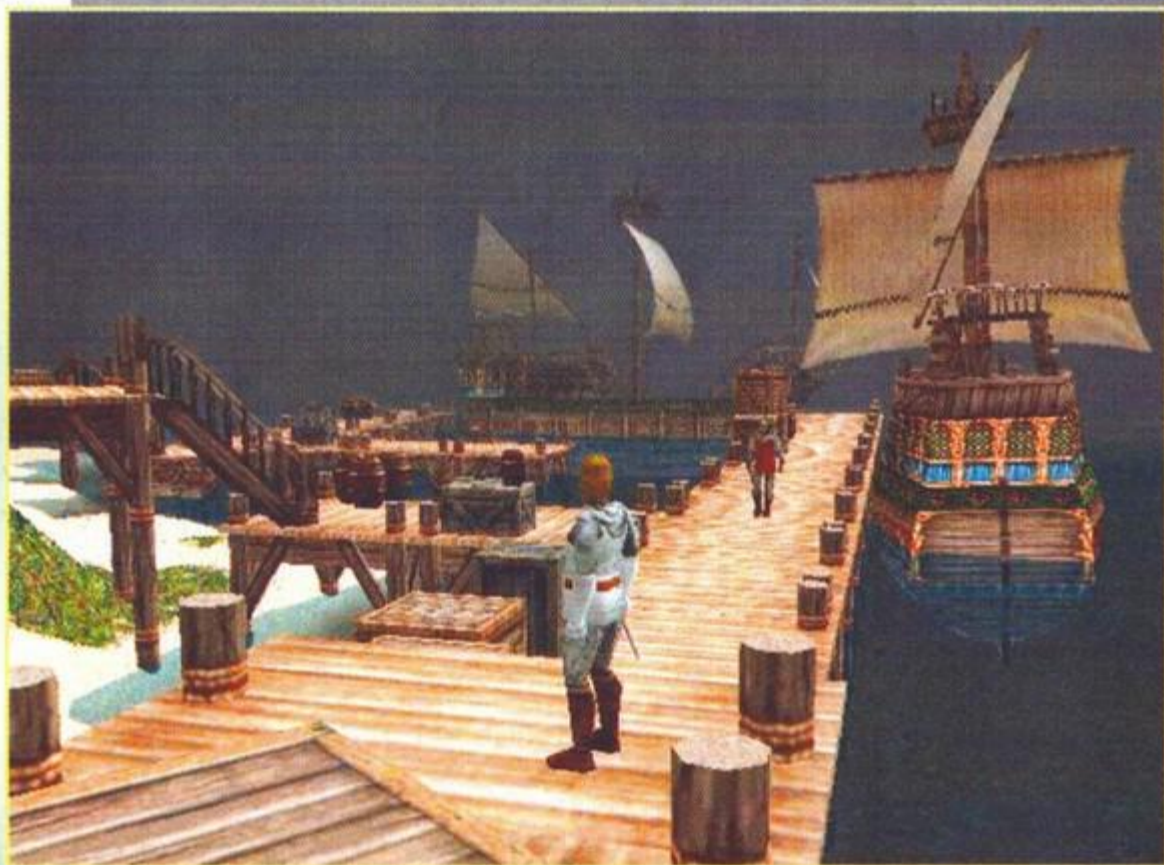
Pensate che quel marcantonio che mi sta di fronte mi lascerà giocare con il mantice che sta ai suoi piedi?



fossoro essi stessi degli Avatar che in una dimensione parallela alla nostra sono stati protagonisti di una dozzina di avventure giocate da altri videofanatici come noi, e come il nostro sono finiti relegati al ruolo di personaggi "minori", per non dire svuotati della loro vita, destinati a un futuro fatto di dialoghi senza particolare importanza e di oggetti scambiati in cambio di un'informazione? C'è di che pensarci... Passando ad altro, come nelle precedenti avventure, avrete dei fedeli collaboratori coi quali formare un "party", una banda, ma il loro numero e provenienza ci sono ancora ignoti. Lord British, finora comparsa di rilievo, sarà personaggio di spicco, al punto da unirsi nel gioco al suddetto "party" per sconfiggere il Guardiano. Concludo questa carrellata sui protagonisti del gioco parlando degli NPC, che saranno divisi in due categorie: Rilevanti e Generici, a seconda dell'importanza che rivestiranno ai fini del gioco. I Rilevanti saranno all'incirca l'80% di tutti gli NPC totali (non so perché, ma la mia mente continua a tornare alla metafisica degli NPC). L'interazione con i suddetti omini sarà, come tradizione, via menu, con dialoghi parlati se si tratta di NPC Rilevanti. Per quel che riguarda i cattivi, inutile dire che mostri come gargoyles, troll e compagnia bella saranno più brutti e malvagi che mai.

A questo punto direi di parlare un po' della vita di Britannia, ovvero di come si svolgerà il gioco nei fatti.

L'interazione col mondo, una delle principali componenti di giochi di questo genere, sarà, nelle intenzioni, quanto di più vicino al mondo reale si possa pretendere (esageriamo...): tutto il mondo virtuale nel quale vi muoverete sarà governato da precise leggi fisiche. Frece scagliate da un giocatore che non colpiscono il bersaglio continueranno la loro corsa fino a piantarsi nel terreno, barili scagliati in acqua (che bello, voleranno BARILI!) galleggeranno o affonde-

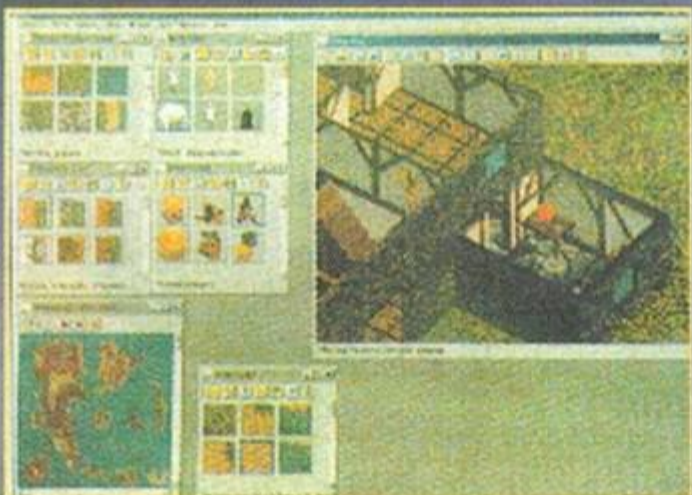




ranno a seconda che siano pieni o vuoti (e a seconda di come sta la moglie).

Per quel che riguarda le possibilità di movimento dell'Avatar, egli avrà la possibilità di correre, arrampicarsi e saltare, come in U8, di nuotare e perfino di volare (!), seppur per un limitato periodo di tempo; potrà possedere una nave e muoversi con quella, oltre che con i soliti cavalli. Il combattimento si svolgerà in tempo reale: potrete lottare a mani nude (non sono comprese le fireball, purtroppo) o con le armi che possiederete. Chi ha già giocato ai precedenti episodi di Ultima non si aspetti niente di quello a cui è abituato: è infatti in fase di sviluppo un sistema di controllo totalmente nuovo per la serie.

L'arte magica la farà, ancora una volta, da padrona: si prevedono dalle 40 alle 72 differenti magie; ci sarà il



L'editor dei mondi di Britannia. Certo che una foto come questa uccide tutta l'atmosfera del gioco...

ritorno ai libri degli incantesimi di U7, abbandonando il sistema magico un po' farraginoso di U8. I reagenti, ingredienti tipici delle magie del mondo di Britannia saranno ancora presenti, ma questa volta meglio organizzati, in termini di gestione e inventario. Alla Origin stanno peraltro lavorando a un nuovo modo di lanciare incantesimi, legato ai rituali magici, ma più che promettere che lascerà a bocca aperta non dicono.

E' TEMPO DI PARLARE DI TREDDI', PENTIUM E SOCI!

Ebbene, passiamo ora a quello che sarà in effetti il gioco, quello che vedremo sui nostri impolverati monitor. Il motore che gestirà ogni cosa, dalla grafica al comportamento dei singoli calcolai di Britannia sarà totalmente nuovo. Ogni episodio di Ultima

Cosa non fa fare la vanità: per amor di copertina ecco insieme un Troll e un Paladino, per una volta dimentichi della rivalità che li rende acerrimi nemici giurati.



IL RE SI CONCEDE IN UN'INTERVISTA AI SUOI SUDDITI

Ecco a voi la breve trascrizione di parte di un'intervista concessa nientepopodimeno che da Lord British in persona. La suddetta autorità nella vita di tutti i giorni si fa chiamare Richard Garriott, ed è il cervello dietro alla saga di Ultima. Lo stralcio che leggerete qui sotto non è stato concesso a me personalmente (magari!), ma mi è stata fatta pervenire via e-mail da un fortunato mortale che ha avuto la fortuna di ascoltare le regali frasi del sovrano di Britannia, e mi è sembrato doveroso proporvelo.

Lord British: Prima di parlare di Ultima IX lascia che io spieghi l'idea che sta dietro alla trilogia di Ultima VII, VIII e IX. Questa è la prima trilogia pianificata a tavolino, a differenza degli episodi di IV, V, VI che solo dopo si sono incastrati a formare un unico plot. Il mio pensiero è stato: "Aspetta. La serie andrà avanti per un bel pezzo. Fintantoché avrò interesse nel farle e la gente comprerà i giochi, la serie continuerà. E quindi, perché non pianificare un'altra trilogia?". Questo nuovo trittico di avventure ha a che fare con il Guardiano. Ho creato questo personaggio esattamente per tre episodi, l'idea era stata chiara fin dal principio. Ultima VII è stato The Black Gate, in una scatola nera, Ultima VIII, Pagan, nella scatola rossa, e Ultima IX avrà il sottotitolo "Ascension" e sarà distribuito in una scatola azzurra. Un cielo, nuvole, molta luce. Avrà ancora una volta un forte aspetto etico, come in Ultima IV e V, ma inserito in una storia molto dark proprio come ci si aspetta da un gioco di questa trilogia. L'interazione con il mondo esterno sarà molto dettagliata.

Paparazzo Plebeo : E come sarà? Tramite NPC (Non Playing Characters, Personaggi non giocabili, NdCT) o che?

LB: Voglio battere Ultima VII. Ai miei occhi quella fu l'avventura con la migliore interazione col mondo. Potevi coltivare grano, macinare il frumento per avere farina, preparare con acqua e farina della pasta di pane, cuocerlo e alla fine mangiare o vendere il pane. Ora questo livello di dettaglio funzionerà esattamente allo stesso modo per tutto il mondo. Di conseguenza, la grafica sarà ancora migliore che in Ultima VII (ci credo, dopo tutti questi anni, NdCT). Non useremo più elementi arcade del tipo salta e corri, che probabilmente fu quello che piacque di meno in Ultima VIII. La risposta visiva sarà immediata e darà reazione istantanea alle azioni dei giocatori. Le animazioni dei personaggi, dei mostri e degli NPC saranno molto dettagliate. L'intero mondo lo sarà. Fin dal principio Ultima ha avuto i suoi problemi nel mostrare il mondo da certi punti di vista. A causa del punto di vista isometrico a 45°, non si poteva vedere cosa c'era dietro i muri. Con il mondo che diventava sempre più tridimensionale, i problemi con questo tipo di approccio peggioravano. Una bomba poteva esplodere e scagliare un oggetto importante dietro un muro. Per questo motivo abbiamo dovuto scrivere un codice estremamente complesso. In Ultima IX ci sarà un modo completamente nuovo di rappresentazione del mondo, che risolverà un sacco di nostri vecchi problemi. Un altro grande problema con Ultima era dato dalle proporzioni. Una per le città, una per il mondo esterno e una per i dungeon 3D. Questo significava per noi scrivere codice in tre versioni distinte. Praticamente dovevamo riscrivere il gioco da capo ogni volta, per rendere giustizia alle diverse prospettive. Negli ultimi episodi di Ultima abbiamo programmato tutto nella stessa prospettiva. Tutto il mondo è rappresentato nella scala delle città, che era per certi versi gradevole, ma che obbligava il giocatore ad attraversare tutto il mondo per andare da un punto all'altro. Sembrava quasi una grossa, dettagliata tappezzeria. Ora abbiamo un modo tutto nuovo di presentare il mondo che risolverà tutti i nostri precedenti problemi.

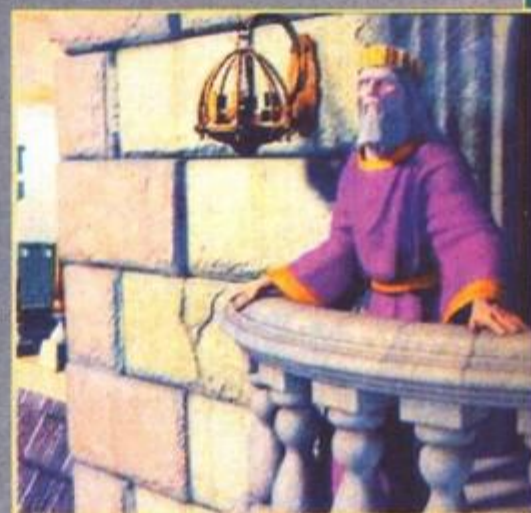
PP: Sarebbe?

LB: Al momento il mondo assomiglia ancora a una grossa tappezzeria, ma consente di usare prospettive diverse simultaneamente. Per le conversazioni la camera può avvicinarsi molto ai personaggi, può arretrare di un po', come quando si attraversa una città, e ancora di più quando si viaggia con una nave o a cavallo o se ci si vuole muovere rapidamente da una parte all'altra della mappa.

PP: Ultima IX avrà la prospettiva cui siamo abituati?

LB: Sarà ancora una prospettiva isometrica, sebbene stiamo meditando di inserire la possibilità di commutare in una visuale in prima persona quando sia necessario. Non che questo sia obbligatorio, ma in teoria lo potremmo fare. Ci lavoreremo in primavera. La camera può muoversi liberamente e ruotare, quindi il vecchio problema dei muri è risolto. Crediamo che questo nuovo modo di presentare il mondo dia al giocatore una più interessante, completa e per certi versi olografica immagine del mondo che vogliamo far vedere.

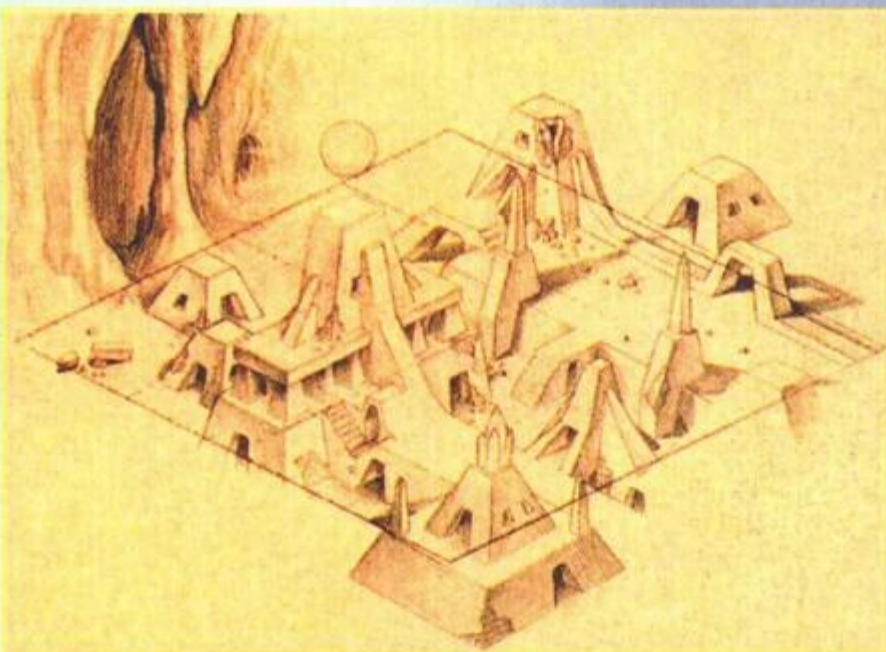
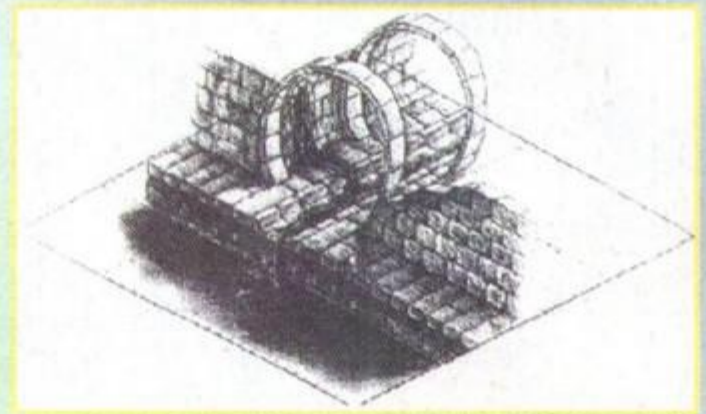
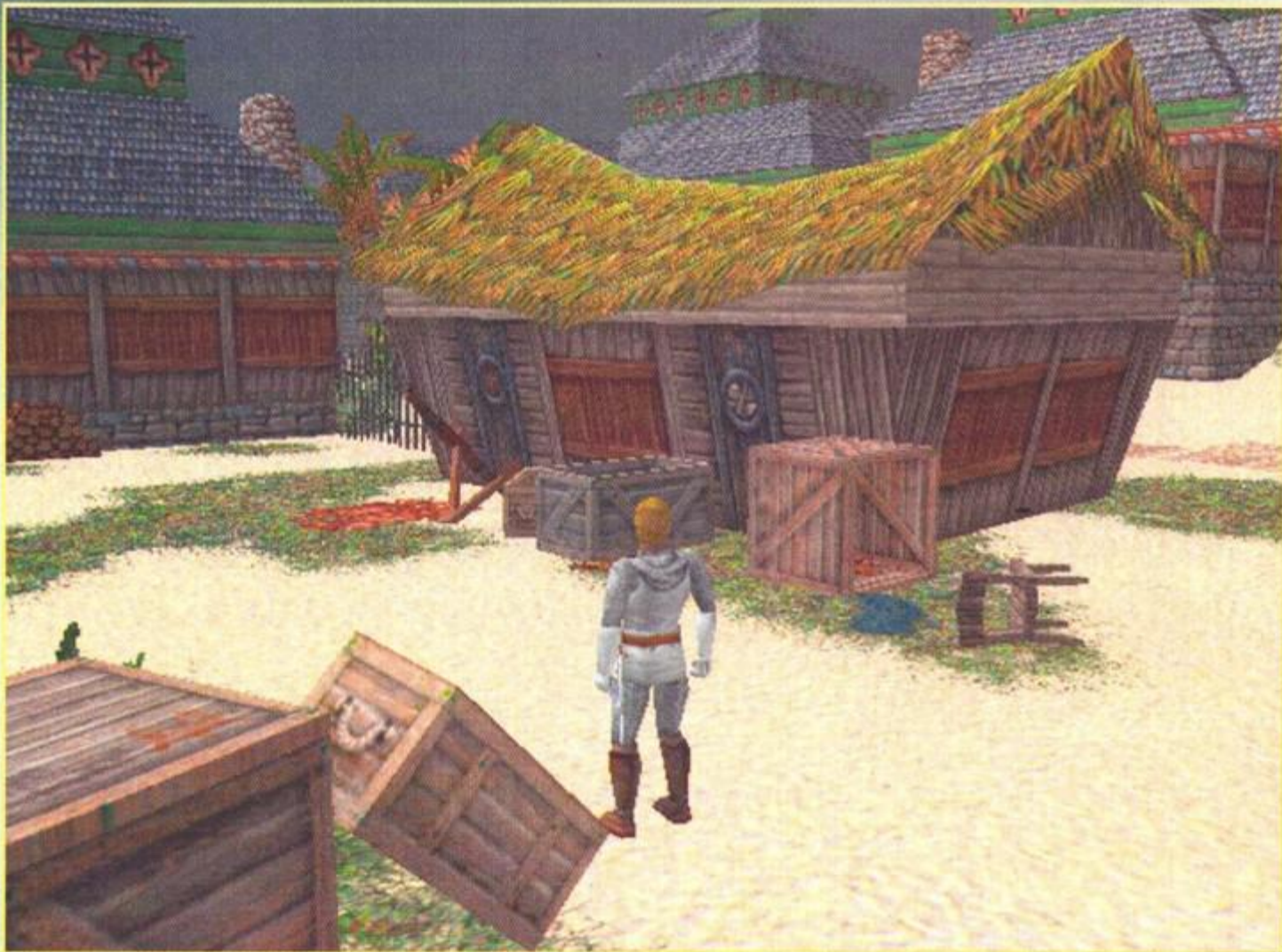
I sudditi, servilissimi come sempre, ringraziano...



Sicuramente non siamo ai livelli di Quake2 quanto a definizione e ricchezza di poligoni dei personaggi, ma per un gioco di ruolo il salto rispetto al passato è notevole. La tipa, poi, è davvero carina.

È stato accompagnato dalla nascita di un motore di gioco completamente differente da quello del suo predecessore, e U9 non farà eccezione: potete salutare tranquillamente la prospettiva isometrica a cui vi eravate abituati e affezionati, poiché si tratterà di un motore 3D reale e totalmente libero. A seconda del luogo in cui vi troverete, la camera si avvicinerà o si allontanerà da voi, modificando di conseguenza il campo visivo. Si potrà quindi

REVIEW



Ehi! Che vedono i miei impavidi occhi! Sul tavolo giace abbandonato l'ultimo numero di Topolinius Britannicus! Presto, legghiamolo!

Un bozzetto preliminare per uno dei numerosi dungeon presenti nel gioco (dei quali non ho fatto minimamente menzione prima, ma ci sono, non preoccupatevi). Notare la qualità del lavoro.

passare da visuali tipo Command & Conquer a quella più vicina ai lombi del nostro personaggio, tipica di Tomb Raider. In questo modo spariranno anche gli antipatici difetti dei motori precedenti (vedi intervista a Lord British). In ogni caso si vocifera che sarà sempre possibile muovere la telecamera come più ci aggrada al momento. Ovviamente la risoluzione degli oggetti varierà dinamicamente. Non spendo troppe parole sulla vastità del mondo, che comunque sarà paragonabile a quello di U7. Le città di Britannia saranno più di una dozzina. Dal momento che in questa terra il tempo passa né più né meno come in tutti i luoghi del sistema solare, il motore grafico lo scandirà con colorati effetti adatti al caso, così come le condizioni meteorologiche. Inutile dire che la 3Dfx la fa ancora una volta da padrona: pur non disdegnando di supportare anche altre schede acceleratrici (possederle sarà uno dei requisiti minimi per giocare), il motore sarà nativo per

il chipset Voodoo e Voodoo2.

Il suono, tipicamente trascurato nei giochi di questo genere, è al contrario al centro dell'attenzione degli sviluppatori del gioco e dei vari beta-tester in giro per il globo. Oltre ai già menzionati dialoghi parlanti (recitati da attori professionisti tra cui si vocifera un protagonista di Star Trek: Deep Space Nine), ogni evento (o quasi) sarà accompagnato dal commento sonoro adatto all'occasione, invece che dal silenzio o da onde quadre generiche cui erano abituati i giocatori delle puntate precedenti. Come negli ultimi titoli Origin (i vari Wing Commander, per esempio), i suoni avranno trentadue canali dedicati. Le musiche saranno pure digitali.

L'inventario avrà la sua bella interfaccia grafica, con il familiare metodo della bambola di carta, cui associare gli oggetti e le armi che possedete. La novità principale è questa "feature" sarà implementata anche per gli altri personaggi. Inoltre, il gioco si metterà automaticamente in pausa quando accederete all'inventario (era ora! Non era molto carino essere carbonizzati da un orco mentre frugavate nel vostro zainetto alla ricerca della pozione gialla in grado di sconfiggerlo, che sta sempre in fondo, nascosta dalla



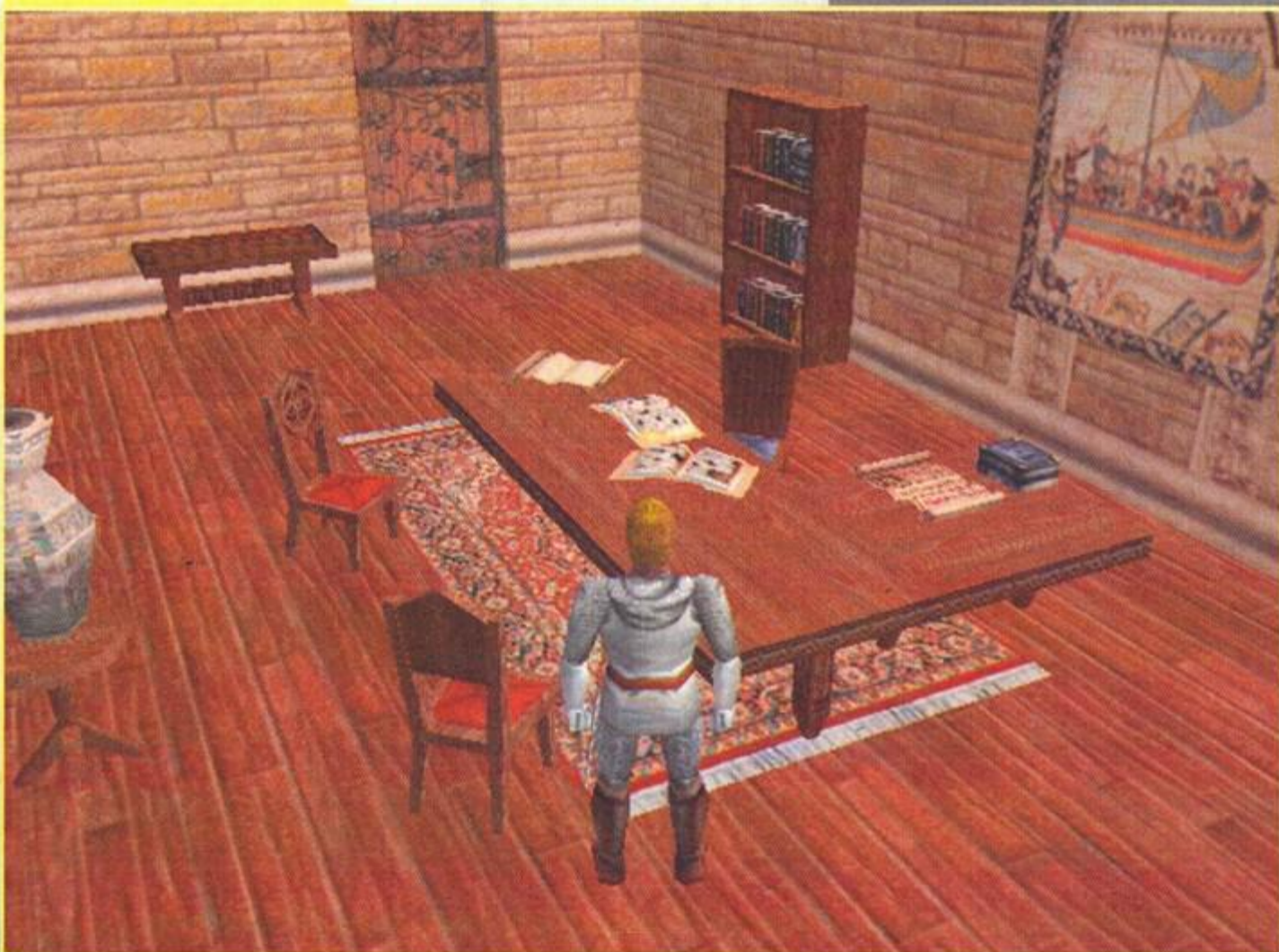
tavoletta di cioccolato fondente, inseparabile compagna di ogni avventuriero che si rispetti).

Il gioco girerà esclusivamente sotto Windows 95, richiederà un P233 o superiore, almeno 32 mega di RAM e una scheda video acceleratrice compatibile Direct3D. Tenete conto, tuttavia, che il titolo non uscirà prima di quest'inverno, quindi non stupitevi né dell'esosità dei requisiti che avete appena letto né della possibilità di un loro ritocco verso l'alto. Figuratevi che era previsto per la primavera del 1997...

Non posso che concludere ringraziando Dave Weiden per il supporto in termini di reperibilità del materiale che leggete in queste pagine.

Un'ultima cosa che spero ingoloserà anche i più scettici di voi (non per niente l'ho tenuta per la fine...): nella sequenza finale di U8, al vostro ritorno nella "nuova" Britannia, si vedevano dei dragoni scorrazzare beati nel cielo. Ebbene, finalmente i pipistrelloni hanno raggiunto l'agognato grado di mezzi di trasporto ufficiali di Britannia, e quindi sarà possibile per voi salire a bordo di questi mistici uccellacci e svolazzare beati con loro. Tra l'altro, pare che proprio la cattura dei dragoni e il loro addestramento sarà una componente fondamentale del gioco. Speriamo siano un po' più docili di quanto non sembrino... prevedo grosse ustioni sulle nostre valorose natiche in caso di fallimento.

Claudio Todeschini



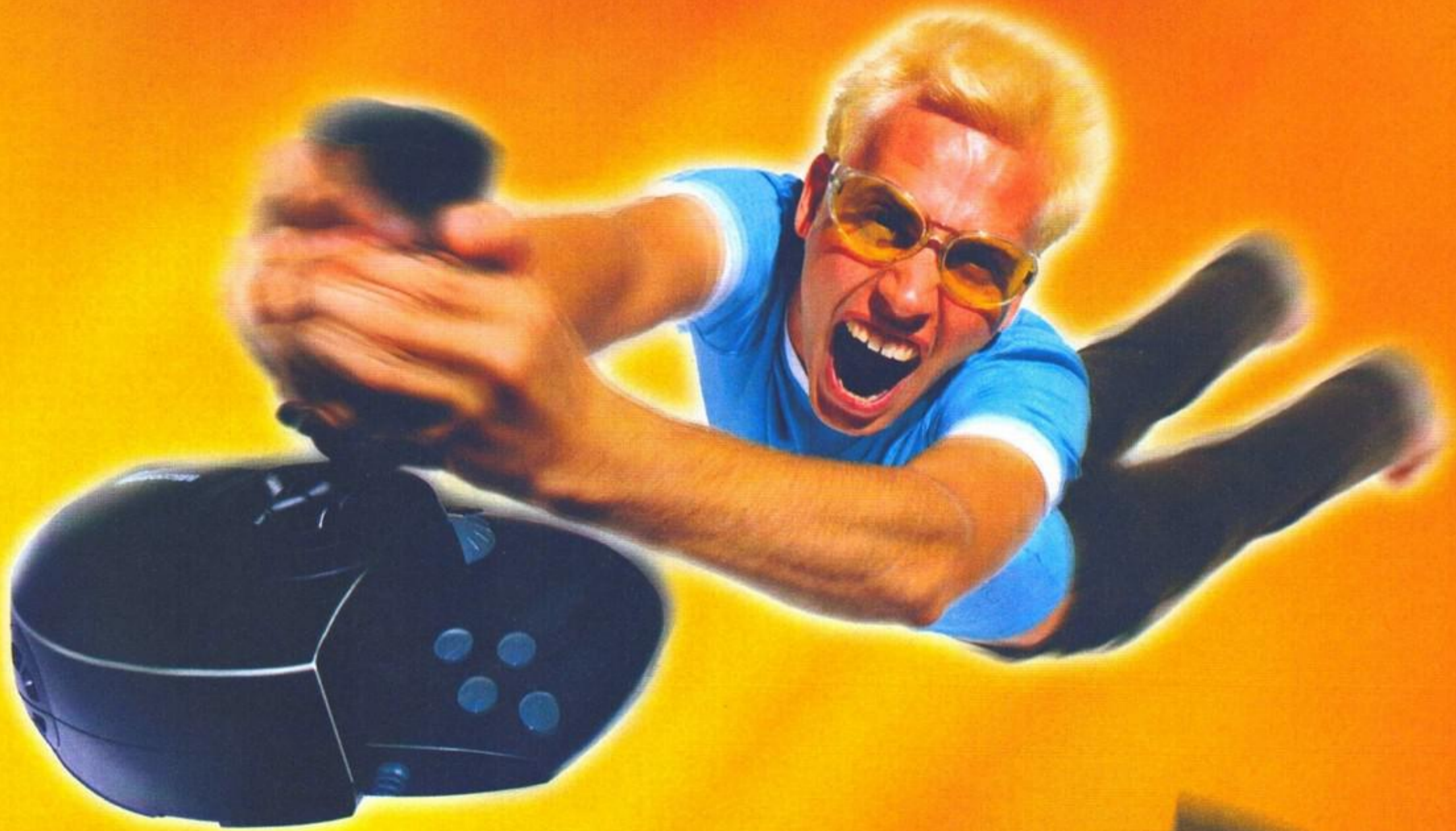
feel

the ACTION!

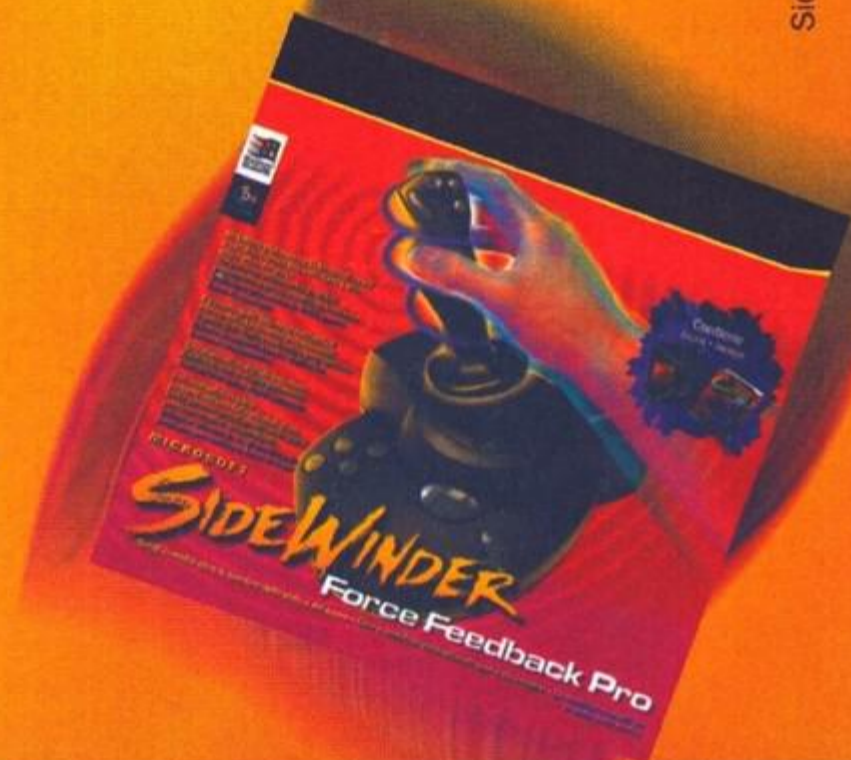
Microsoft

SIDEWINDER

Force Feedback Pro



Vuoi un'esperienza elettrizzante? Preparati al massimo coinvolgimento di una sessione di gioco ultra-reale con il nuovo joystick Microsoft SideWinder® Force Feedback Pro! Finalmente potrai sentire tutti gli urti, i colpi, l'attrito e la forza di gravità dei tuoi giochi preferiti direttamente sul joystick, cioè sulla tua mano. Force Feedback Pro ha 16 funzioni programmabili, possibilità illimitata di creazione di profili di gioco, 8 pulsanti con doppia funzione, hat switch a 8 direzioni, acceleratore digitale incrementale, rotazione 3D e tutta la potenza di un microprocessore on board. Come se non bastasse, include anche 18 profili per i giochi più famosi, il software GDS 2.0 e due fantastici giochi Force Feedback: "Interstate '76" e "MDK: missione laguna beach". Force Feedback Pro fa parte della linea SideWinder Microsoft, la più evoluta famiglia di joystick e gamepad ottico-digitali esistenti, che comprende anche il nuovo joystick SideWinder Precision Pro. Microsoft SideWinder: il massimo in termini di programmabilità, velocità e precisione. Per saperne di più telefona al 02/70.398.398, risponde Microsoft.



SideWinder, "Dove vuoi andare oggi?" e Microsoft sono marchi registrati di Microsoft Corporation.



**Joystick unici
per
giocatori estremi!**



Microsoft

Dove vuoi andare oggi?
www.microsoft.com/italy/

La Interactive Magic presenta il suo line-up per il 1998, che ne segna l'apertura verso generi piuttosto insoliti per la software house americana.

Vediamo in rassegna le proposte più interessanti che ci attendono da qui alla fine dell'anno.

A cura di Jacopo Prisco



NON SOLO AEREI...

ULTRAFIGHTERS

Se vi è piaciuta l'immagine di apertura di questo articolo, sappiate che essa si riferisce proprio a **Ultrafighters**, un gioco che trasporta le simulazioni aeree nel ventesimo secolo. Il mondo è naturalmente in guerra (pare per stabilire se sia più buono il cioccolato al latte o quello fondente) e voi siete al comando di uno stormo di **Ultrafighter** che staziona alle isole Solomon. In realtà, quest'ambientazione è poco più che un pretesto per mettervi al comando di velivoli futuribili che, pur essendo dotati di tecnologie del domani, si guidano in tutto e per tutto come i caccia di oggi. Ultraleggeri, ultrapotenti e ultraarmati, questi gioielli non decollano neppure: vengono trasportati in aria da un aereo di trasporto e da lì si librano in volo; anzi, pur essendo lo stato dell'arte in fatto di tecnica, questi aggeggi sono in realtà estremamente semplici da condurre, mettendovi al tempo stesso a disposizione potenti laser e sensori elettronici di ogni tipo. Gli scenari hanno un aspetto originale: treni che attraversano l'oceano passando su binari sospesi, strutture architettoniche da fare invidia a Metropolis e stazioni galleggianti in mezzo alle nuvole. Il vostro aereo di partenza è un bellissimo **I500EE-Lectric Jet**, che può essere addobbato come meglio credete nel corso dell'avventura; il giocatore

parte infatti con 15.000 crediti a sua disposizione e ne guadagna in funzione delle missioni che riesce a portare a termine. Obiettivo finale è concludere la carriera con il più alto grado militare possibile, il maggior numero di riconoscimenti e l'aereo più bello di tutti per far schiattare d'invidia amici e conoscenti. Per acclimatarvi al clima del gioco, **Ultrafighters** offre sessioni d'allenamento per atterraggi, manovre aeree, attacchi degli obiettivi a terra e distacco dalle aerostazioni. Il motore grafico supporterà il protocollo **Direct3D** e i dispositivi dotati di force-feedback; sarà ovviamente presente anche una coinvolgente modalità **multiplayer** che permetterà a più giocatori umani di unirsi in squadre e addirittura fare parte dello stesso equipaggio, magari dividendosi i compiti di pilotaggio e fuoco. **Ultrafighters** arriverà a settembre, come la scuola.



INDUSTRY GIANT

La Interactive Magic ha già sondato il terreno delle simulazioni economico-manageriali con il discreto **Capitalism**, che aveva forse il difetto di essere "troppo arrosto e niente fumo", ovvero fin troppo specialistico e scarsamente dotato in fatto di grafica e giocabilità in senso lato. Questo **Industry Giant** nasce proprio per correggere il tiro e, infatti, vi offre la possibilità di costruirvi un impero economico in glorioso 3D isometrico. Iniziate la simulazione nei panni di un rampante manager di belle speranze, negli alti ranghi di una qualche multinazionale e avete ben cento anni di tempo (fino al 2060 - dopo che succede, l'apocalisse?) per convincere il consiglio direttivo della compagnia che siete esperti, vincenti, capaci e quindi meritevoli del ruolo di Presidente. In realtà le somiglianze più evidenti con questo titolo le ho ritrovate nella serie **Sim City**, più che nel succitato **Capitalism**, anche se rimangono intatte le possibilità di aprire fabbriche, progettare reti di trasporto, stabilire prezzi e campagne pubblicitarie e sviluppare nuovi prodotti e strategie. L'interfaccia si rifà proprio ai giochi della Maxis, e tutto avviene in tempo reale; ciò che più conta, al giocatore è affidato il controllo di tutto quanto accade, dalla costruzione e il piazzamento degli impianti sino alla creazione delle strade su cui i vostri camion trasporteranno il materiale. Per aumentare

la pressione, inoltre, gareggerete contro manager avversari da scegliere tra un nutrito gruppo, in un livello di difficoltà ampiamente configurabile che può inoltre contare su una vasta serie di scenari pre-determinati. Se ciò non bastasse, **Industry Giant** include anche un editor di scenari per crearveli da soli e un supporto per **multiplayer** che potrebbe dargli una marcia in più. L'idea sembra interessante: unire il divertimento dei giochi "divini" alla **Populous** e alla **Sim City** con l'alto grado specialistico delle simulazioni manageriali. A quando l'ardua sentenza? Ad aprile, miei prodi.





VANGERS



Vangers è un gioco parecchio strano, perché manca di un elemento caratterizzante nei videogame: lo scopo del gioco. Il giocatore vaga infatti per un mondo futuribile, cercando di impararne la fisionomia e le caratteristiche; tutto questo con un'assoluta libertà di azione a seconda di quelle che saranno le vostre inclinazioni personali e su quanto precedentemente appreso nel corso dell'esplorazione.

Il gioco utilizza una nuova tecnologia, chiamata Surmap A-R-T, che permette la creazione di giganteschi ambienti virtuali con una visuale dall'alto, che si muovono in tempo reale con grande fluidità. L'aspetto del gioco è piuttosto lineare: voi comandate uno strano veicolo terrestre attraverso una serie di impervie montagne, laghetti più o meno profondi, sottopassaggi e assurde costruzioni; la visuale è a volo d'uccello, ma potete liberamente zoomare in su e in giù mentre vagate qua e là senza sosta. In realtà un po' di trama c'è, e ve la racconto: alla fine del ventesimo secolo l'umanità ha finalmente unito scienza e filosofia, che erano state per lungo tempo ingiustamente separate. La nascita di nuove menti grazie a questa consapevolezza ha portato alla creazione di invenzioni straordinarie, come alcuni passaggi che permettono di viaggiare verso mondi alieni; il modello astronomico dell'universo diventa improvvisamente una stupidaggine, perché questi passaggi aprono aree dello spazio la cui formazione era del tutto fuori dai parametri della scienza umana. Caratterizzati dalla solita idiozia, gli uomini iniziano a colonizzare i nuovi mondi scoperti alla bell'e meglio, senza preoccuparsi di alcun tipo di impatto ambientale. Quando tutto sembrava tranquillo, infatti, una delle razze aliene dei mondi colonizzati decide di ribellarsi e di utilizzare i corpi degli umani come ospiti per le sue larve; i discendenti della antica razza terrestre, indeboliti nel corpo a favore dell'intelletto, non possono opporre resistenza alcuna e restano succubi della contro-colonizzazione. Il gioco prende vita mille anni dopo questi accadimenti e immerge il giocatore

nella razza dei Vangers, strane creature ibride che cercano di dare un senso alla loro vita, appunto viaggiando senza sosta tra le rovine di antiche civiltà. Durante il gioco, però, emerge una strana verità: il conflitto tra umani e alieni non era altro che un piano di una mente superiore per dare vita a una nuova razza, i cui scopi restano ancora immersi nell'oscurità. Almeno fino all'uscita del gioco, prevista per giugno.

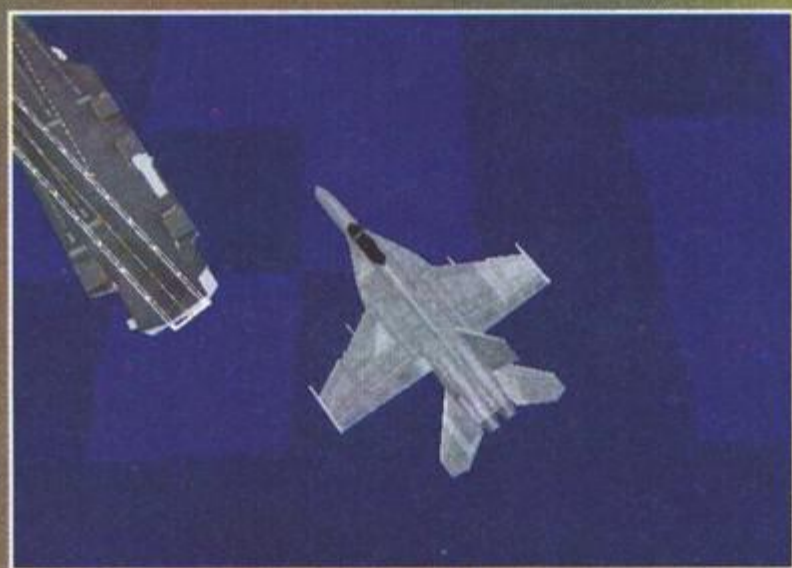


iF-18 CSF

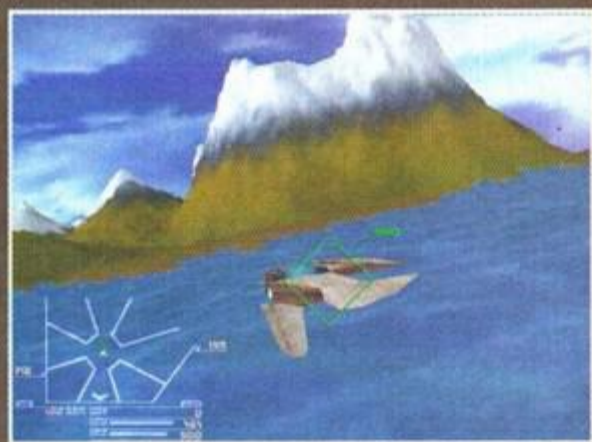


Il titolo completo è iF/A-18E ~ Carrier Strike Fighter, ed è il nuovo progetto degli iMagic Labs, ovvero il team di sviluppo del già noto iF22-Raptor. In pratica questo F18 è una sorta di evoluzione non ufficiale del precedente titolo, visto che si avvale delle stesse caratteristiche innovative di F22, ovvero l'active cockpit, il generatore dinamico di campagne e l'engine territoriale **DEMON**. Il nome del velivolo non vi deve comunque ingannare: non si tratta infatti del vecchio Hornet già in ser-

vizio da anni, ma del nuovo Super Hornet, che comincerà le operazioni soltanto nell'anno 2003. Il nuovo modello, prodotto da McDonnell Douglas, è attualmente in fase di (beta)testing presso un centro militare specializzato nel Maryland. Carrier Strike Fighter sarà basato proprio sulle alte caratteristiche tecnologiche di questo aereo, soprattutto sul fronte stealth; come detto, il gioco riproporrà il generatore dinamico di campagne già visto in F22, che permette di non volare mai la stessa missione due volte, assieme all'active cockpit, che rende possibile il controllo del velivolo tramite l'uso del mouse, semplicemente cliccando sulle varie aree del cockpit stesso. Le novità annunciate riguardano invece la possibilità di effettuare missioni che coinvolgono l'uso di una portaerei, con le difficoltà aggiunte di provare decolli e atterraggi di questo tipo. Potete controllare il vostro F18 e dare istruzioni ai wingmen, oppure entrare nei panni di uno Squadron Commander e dirigere ogni aspetto di una delicata missione, pianificando in dettaglio ogni singolo movimento del vostro stormo. Aspettate fino a maggio e ne sapremo di più. Intanto vi interesserà sapere che la Interactive Magic ha in programma, proprio per il mese di marzo, l'uscita della versione 5.0 di F-22 Raptor (o Gold come si presume verrà chiamata), che oltre a racchiudere in sé tutti i vari update rilasciati sin dalla pubblicazione originale del gioco, comprende anche alcune caratteristiche del tutto nuove: prima fra tutte l'inclusione di un nuovo terreno di gioco, il Golfo Persico, associata a una più curata intelligenza artificiale che rende nemici e alleati più scaltri e agili; anche la grafica è stata ritoccata per aumentare il frame rate e aggiungere nuovi effetti come traslucenze e tracce di fumo. Il gioco introduce anche un "rivoluzionario" sistema di assegnazione delle missioni, il **TALON**, che rappresenta un'ulteriore evoluzione del motto "mai due volte la stessa missione".



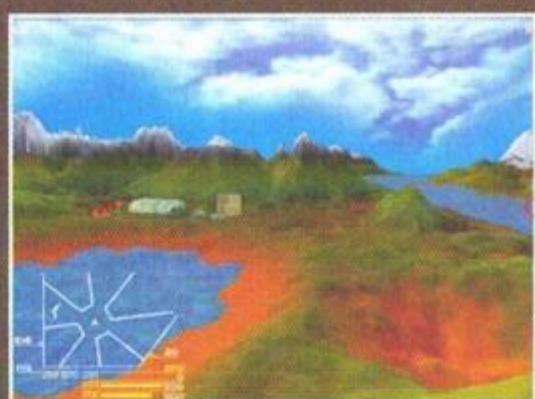
THE ART OF FLYING



Questo potrebbe essere uno di quei titoli che in gergo di definiscono "sleepers", ovvero quei giochi che partono in sordina, perché privi di grandi aspettative ad essi legate, e praticamente ignoti al grande pubblico. The Art of Flying è ovviamente un simulatore di volo, che si svolge in uno scenario

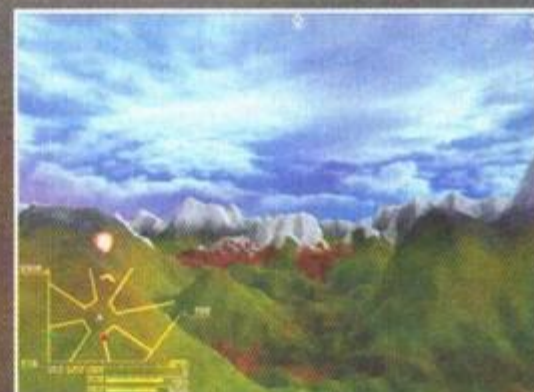
post-apocalittico dove le strade non esistono più e l'unico mezzo di trasporto è il volo; la civiltà si è frantumata in comunità più piccole -i clan- regnate da loschi figure quali ex-pirati dell'aria, ex-generalisti della guerra e via discorrendo. Costoro sono piuttosto gelosi dei loro territori e, quindi, sarà compito vostro scorrazzare liberamente in giro garantendovi l'accesso alle varie zone a suon di mazzate.

La particolarità più evidente del gioco è che non è possibile schiantarsi al suolo, o nemmeno contro una montagna se è per questo, cosa che rende l'azione piuttosto "libera"; i livelli sono contrassegnati dai contrasti con i vari clan, formando una storyline che viene narra-



ta con l'ausilio delle classiche sequenze cinematiche. Provandolo su un PC di fascia media sono rimasto molto colpito dalla fluidità del tutto, anche senza utilizzare una scheda acceleratrice: The Art of Flying si muove bene e, soprattutto, mostra terreni e ambientazioni ben disegnate e convincenti. Il succo del gioco non è comunque tutto nell'azione, perché esistono anche vari elementi di strategia: in ogni livello c'è una base per voi e una o più per il nemico, che dovrete chiaramente eliminare per passare al successivo. Per farlo siete dotati di un determinato tipo di velivolo (in quantità limitate), che cambia a seconda della missione, così come il vostro armamento.

Tutti gli aerei del gioco hanno la possibilità di effettuare decolli e spostamenti verticali, sicché vi troverete spesso a utilizzare questa tecnica per compiere, ad esempio, affabili imboscate da dietro qualche montagna. Le armi vanno invece dalle mitragliette della mutua alle bombe al napalm, con tutto ciò che c'è in mezzo. E poi, a dispetto del fatto che si stia sempre per aria, sono comunque presenti anche unità terrestri come torrette e teletrasporti, che vi consentono il passaggio tra località estremamente distanti fra loro. I velivoli presenti nel gioco sono circa una decina, tutti fortemente ispirati agli aerei degli anni '30 e ai caccia della Seconda Guerra Mondiale. Non che ci sia da trattenere il respiro, visto che Art of Flying è previsto per il mese di novembre, ma io vi suggerisco di tenerlo d'occhio.



THEOCRACY



persino giaguari; essi sono addestrati e controllati da alcuni domatori, ma se per caso dovessero sfuggire al loro controllo possono diventare bestie selvagge che uccidono senza distinzioni, una vera e propria arma a doppio taglio. Ciascuna tribù ha un comandante designato, il Chieftain, che va difeso a tutti i costi e a cui si possono assegnare anche delle guardie del corpo: se infatti il leader viene assassinato, tutta la gente della tribù passa sotto il controllo degli assassini. Le unità più interessanti del gioco sono senza dubbio le Piramidi, che si suddividono in tre categorie: quella del Sacrificio, dove i cuori degli schiavi sono offerti in sacrificio per ottenere mana dagli dei; quella della Magia, dove i cerimonieri condu-

cono i loro esperimenti; quella dell'Invenzione, dove vengono create nuove cose come armi, tipi di cibo, segnali di fumo o calendari. Theocracy si avvale di una grafica forse poco ricca di effetti speciali e tocchi spettacolari, ma estremamente pulita e dettagliata, che lo rende esteticamente piacevole. Se avete presente NetStorm della Activision, anche dal punto di vista grafico, avete una buona idea di come potrà essere Theocracy, la cui uscita è prevista per settembre.



Saitek X36

Più reale dell'originale

Con l'X36 di Saitek

la simulazione di volo

diventa realtà



Più completo, più avanzato tecnologicamente, più preciso

- **X36 Stick:** 2 pulsanti a 8 direzioni, 3 pulsanti di fuoco, grilletto, lancia missili con copertura di sicurezza, pulsante di funzione azionabile con il mignolo, led di modalità.
- **X35T Throttle:** controllo a timone, 2 controller rotanti, pulsante a 4 direzioni, 2 pulsanti a 3 direzioni, emulatore mouse, 2 pulsanti di fuoco, led di modalità.
- Più di 250 comandi programmabili.
- Interfaccia di programmazione Windows semplice ed immediata.
- Pre programmato per Microsoft® Flight Simulator.

 Saitek™



3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione
di videogiochi e accessori per Pc e
console.

VIA DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

X36 e X35T
possono essere
acquistati insieme
all'incredibile
prezzo di
Lit. 299.000.



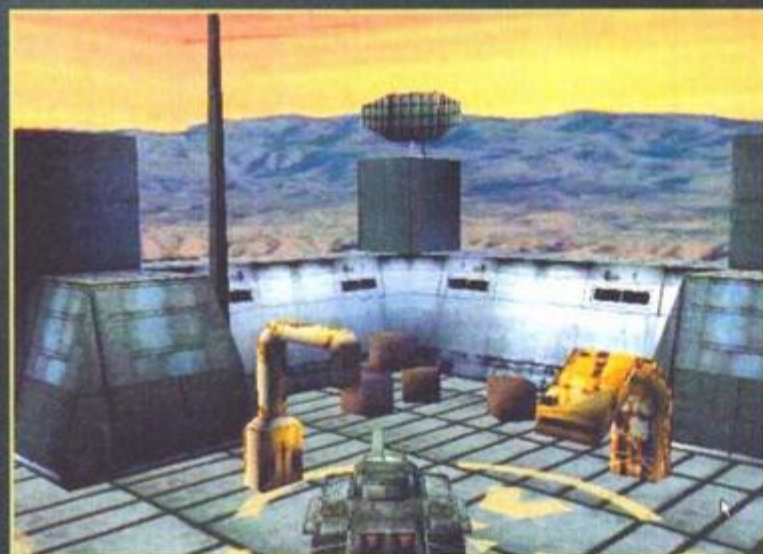
QUAKE INCONTRA COMMAND & CONQUER SUL GOLGOTA



Ciao amiconi, eccoci di nuovo qui, per un'altra mirabile preview del Gaburri. Sta diventando un'abitudine intervistare mostri sacri della storia recente dei videogiochi: il mese scorso John Romero, questo mese Dave Taylor, due nomi che potete leggere nella schermata di testo dal fondo rosso all'uscita di Doom... ah, che ricordi...
Ma torniamo a noi. Il buon Dave praticamente ha fatto il lavoro per me, dal momento che questo documento - contando le poche parole che ho scritto fino a questo punto e l'intervista, che ho appena



incollato qui sotto - conta già circa diciassettemila caratteri. A questo punto diventa giocoforza adottare l'approccio che già ho fatto mio nel caso di Daikatana, che è quello di dare spazio all'intervista nel testo principale - anziché dedicarvi un box - e integrarlo con quant'altra informazione possa essere in mio possesso. Bando quindi alle ciance e vediamo che cosa ci dice Dave Taylor sull'ultima produzione

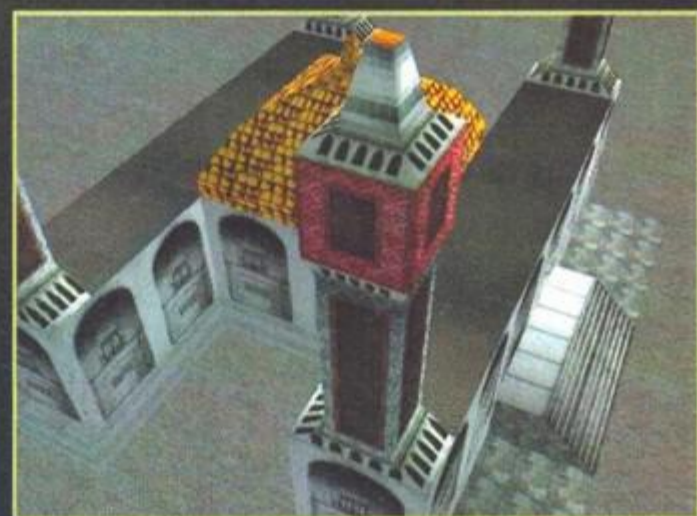


della crack.dot.com: io ho ben poco da anticiparvi, se non che - nel caso che il titolo della preview vi abbia lasciato qualche dubbio - Golgotha costituisce il primo tentativo di mescolare due generi amatissimi: lo sparattutto in soggettiva (che in questo caso vi vedrà al comando di un futuristico tank) e lo strategico in tempo reale alla Command & Conquer [nota: non solo Dave Taylor mi ha concesso questa mirabolante intervista, ma è stato anche così gentile da rispondere a molte altre mie mail tese ad approfondire alcuni aspetti. Inoltre, mi ha mandato cinque screenshot in esclusiva per l'Europa, che riconoscerete facilmente (sono quelli più belli). Se fossero così tutti gli interlocutori, questo lavoro sarebbe una favola...].

Stefano Gaburri - sapevo che prima o poi qualcuno avrebbe riunito in un unico gioco due dei filoni più importanti del panorama videoludico: lo sparattutto 3D in soggettiva e lo strategico in tempo reale. Ma come vi è venuta quest'idea? Ed è cambiata durante lo sviluppo di Golgotha oppure siete rimasti più o meno fedeli al progetto originale?

Dave Taylor - Più o meno ci siamo attenuti alle linee guida originali. Il nostro primo gioco è stato Abuse, un platform bidimensionale a scorrimento con degli elementi molto originali e, benché quest'ultimo sia stato ricevuto molto bene, non è stato proprio un successo commerciale. Io ero davvero convinto che avremmo dovuto rimanere fedeli al 2D per un po', ma sarebbe stato un rischio troppo grande. Noi siamo indipendenti e non abbiamo nessun colosso economico alle spalle, così se ci capitasse di far uscire un gioco che non ha presa sul mercato, per noi sarebbe la fine. Così abbiamo deciso di buttarci sul 3D e, ovviamente, i nostri giochi preferiti erano quelli alla Command & Conquer [se lo dice lui... in effetti mi risulta che se li sia sparati avidamente pressoché tutti, anche quelli meno noti come War Wind e compagnia bella. Contento lui, ndSG].
Nella mia esperienza, con la transizione da Doom a Quake - come dire dal 2.5D al 3D - abbiamo perso un po' del frenetico gameplay per via del costo extra di tutti quei poligoni che compongono i nemici. Così in Golgotha abbiamo deciso di realizzare solamente oggetti inorganici, in pratica veicoli, che richiedono un numero di poligoni molto minore.
Per esempio, siamo stati in grado di realizzare un semplice tank con sole 20 facce, mentre un umanoide anche molto essenziale ne richiede 100-200

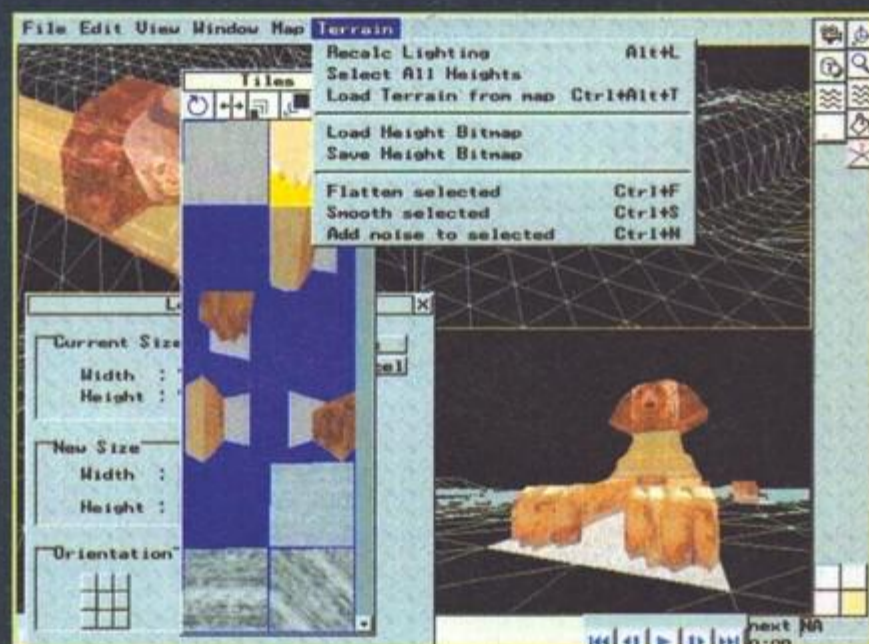
Volette dire che per l'uscita bisognerà aspettare ancora dei mesi? Ah, più che un gioco è un calvario...



solo per essere accettabile. Il risultato della nostra scelta è che possiamo visualizzare sullo schermo contemporaneamente un numero di oggetti 10 volte superiore a quello che costituisce il limite massimo per un gioco basato su figure umane.

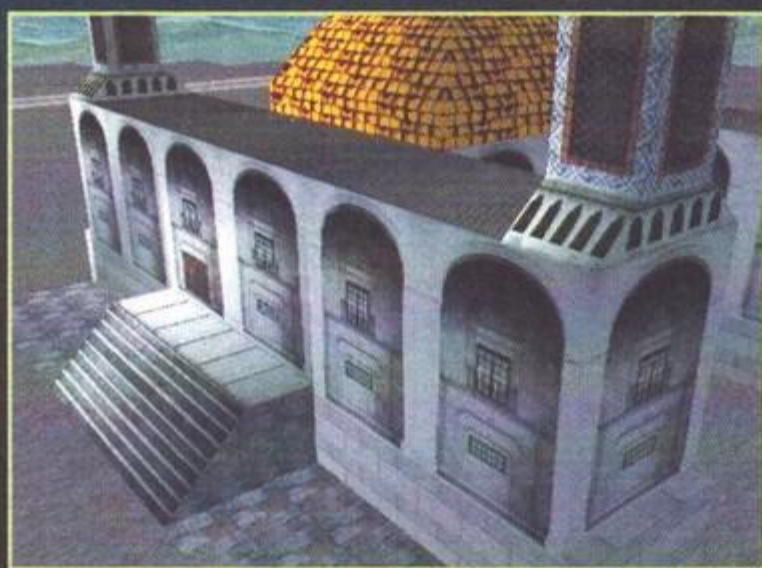
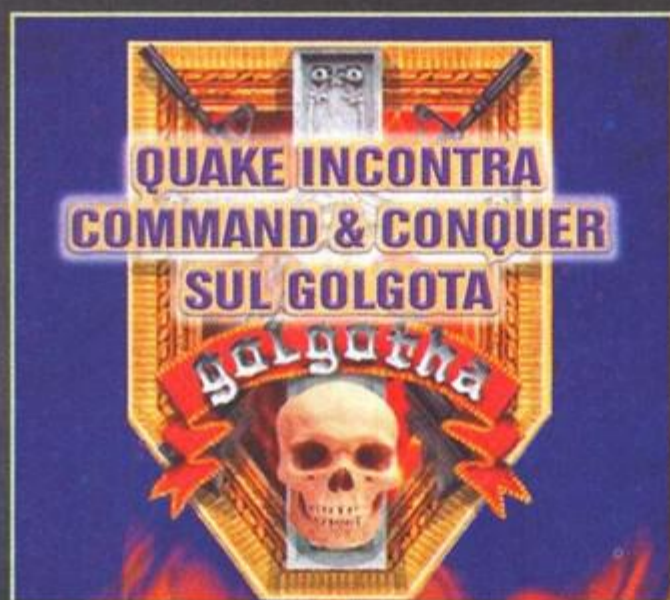
SG - prima di tutto, come descriveresti le più importanti peculiarità di Golgotha a qualcuno che non ne avesse mai sentito parlare?

DT - Non lo descriverei certo come un qualcosa basato soprattutto su una tecnologia nuova e potente, come può essere stato Quake. Il nostro è più un tentativo di spingerci fin dove si può nell'uso di un



Uno shot dell'editor di missioni, che palesemente ci sta mostrando un particolare del livello egiziano (ahò, so' sagace, eh?). Notate la peculiare interfaccia "alla UNIX", retaggio dell'ambiente di lavoro prediletto alla crack.dot.com.

ambiente tridimensionale e, nello stesso tempo, fare un gioco che sia il più bello possibile. Stiamo cercando di mantenere l'attenzione sul gameplay.
Questo non vuole certo dire che la grafica sarà trascurata: la versione software gira alla risoluzione di 640x480 con una profondità di colore di 16 bit, con luce dinamica monocromatica e una risoluzione delle texture oscenamente alta. Degno di nota è il fatto che il mondo non è assolutamente pre-processato [come sono per esempio le mappe di Quake, che devono essere "compilate" per poter essere usate, ndSG], e questo permette di realizzare un ambiente estremamente dinamico e flessibile. Inoltre, abbiamo considerato la possibilità di giocare a una risoluzione mista 640x480/320x240 con la barra di stato e la grafica del cockpit in alta risoluzione e la finestra 3D in bassa per permettere anche alle macchine di fascia bassa di muovere il tutto con la fluidità necessaria.



Stiamo usando delle .dll sia per il codice del gioco (ovvero l'intelligenza artificiale) sia per il rendering vero e proprio, e questo farà sì che altre parti sviluppino delle versioni specializzate per un determinato hardware. Il gioco poi è portabile tra Linux e Windows, cosicché avrete la scelta di giocare sia con un sistema operativo moderno che con uno vecchio e amuffito [parole sue, e comunque non specifica quale... eh eh, ndSG].

Oltre a questo c'è un editor direttamente incluso nel gioco e un'interfaccia comune a tutti i sistemi che si avvale di qualsiasi tipo di accelerazione hardware presente, fino a usare i font con l'anti-aliasing. Presentemente il gioco supporta il rendering via software, cioè non accelerato, le librerie Glide (3Dfx) e Direct3D.

Ma questa è solo la grafica. Con Abuse ci siamo fatti la fama di sviluppare software modulare e portabile. Beh, tutto ciò sarà presente in misura ancora maggiore in Golgota. Potrete customizzare le proprietà degli oggetti semplicemente editando dei file di testo, e anche crearne dei nuovi, il tutto ovviamente in maniera integrata con l'editor incluso. Il gameplay si ispira a un vecchio gioco per Apple II chiamato Rescue Raiders e, alla fin fine, non ci siamo discostati troppo dal modello, ma ovviamente abbiamo aggiunto un sacco di cose nuove. Questa parte è ancora in fase di sviluppo e non sarebbe giusto speculare ora su come sarà alla fine, ma potete certo aspettarvi delle sorprese.

SG - Urca. La risposta alla prima domanda è già una Voce di Corridoio... fosse sempre così facile. Hum, Golgota... è un titolo molto originale. Ma ha qualcosa a che fare con la trama? E già che ci siamo, ci puoi dire qualcosa di più della storia?

DT - Be', sì, il Golgota ovviamente è il luogo dove è stato crocifisso Gesù Cristo. Ha un ruolo molto importante nella storia. Siamo nel 2048, e tu cominci la tua missione nei panni di un marine che fa parte di un distacco americano inviato in Iraq. Ma la Comunità Europea è assolutamente contraria e solleva forti obiezioni e, una volta che arrivi sul posto, ti rendi conto che i nemici non sono assolutamente in grado di difendersi e ti rifiuti di attaccare. Sfortunatamente l'Alleanza Americana insiste affinché tu porti a termine la missione, e così finisci con l'ammutinarti.



Bisogna sapere che la ragione originaria per cui l'AA ti ha mandato in Iraq sta nel fatto che l'archeologo statunitense Luke Evans è appena stato ucciso in Israele, proprio mentre stava portando avanti il suo lavoro di investigazione vicino al monte del Calvario. Una postazione americana ha captato con un apparecchio a onde corte una comunicazione irachena appena prima che l'intero sito fosse spazzato via dall'artiglieria, così l'AA ha deciso che l'Iraq è responsabile della morte di Luke Evans, anche se il governo iracheno nega fermamente qualsiasi responsabilità sostenendo che è tutta una montatura.

Il problema è che la Comunità Europea adesso è una superpotenza [evvai... si spera peraltro che noi vi si faccia parte, ndSG] e i suoi leader ricordano molto chiaramente la Guerra del Golfo. La CE ingiunge agli Stati Uniti di ritirarsi dall'Iraq sotto la minaccia di un attacco diretto da parte degli alleati europei, il Messico e il Canada che si sono praticamente ricongiunti rispettivamente alla Spagna e alla Francia. Quando voi altri marine vi ammutinate, l'AA comunica alle autorità europee che siete dei disertori e che non possono più darvi ordini. Pensando che questa sia una patetica scusa da parte degli americani per continuare a fare i loro comodi in Iraq, la CE ordina un attacco globale sul suolo americano da lì a due settimane.

SG - Non ci posso credere... ma quando avete scritto questo plot? Mi chiedo se in questo momento i lettori di TGM stanno leggendo in queste parole una triste profezia del 1998, anziché del 2048... mezzo secolo prima e senza nessun mezzo futuristico, ma la differenza sta nel fatto che si tratterebbe di tutt'altro che un gioco. Ti sentirai a disagio nel sentire le notizie dal Medio Oriente... voglio dire, hai detto tu stesso "i leader europei ricordano fin troppo bene la Guerra del Golfo" nel 2048, figurati adesso, cinquant'anni tondi in anticipo.

ST - Sì, è una sensazione molto strana. Ai tempi abbiamo ipotizzato che una situazione di instabilità in Iraq potesse precipitare il mondo sull'orlo della Terza Guerra Mondiale e proprio adesso sento che la Russia ha accennato a questa possibilità! Io naturalmente mi riferivo a uno scenario fantastico, ambientato nel futuro... siamo tutti molto preoccupati di quanto sta succedendo in Europa e in Medio Oriente.

ST - Ma andiamo avanti con la trama, vè, e speriamo che vada tutto per il meglio [nota: scrivevo questo il 18 febbraio, ora - qualche giorno dopo - sembra che ci sia margine per un po' di ottimismo... speriamo bene...].

DT - Tornando alla nostra storia, un attacco sul suolo americano non andrebbe bene... infatti è l'anno delle elezioni, e questo si ripercuoterebbe negativamente sulla campagna del Presidente in carica, Euler.

Fortunatamente per lui, l'Alleanza Americana è ancora una potenza economica e la Comunità Asiatica, formata sulla scia di quella europea, soffre ancora per le conseguenze negative di una dura guerra economica con l'AA. Per questo motivo gli asiatici sono essenzialmente delle pedine dell'Alleanza. A questo punto il presidente Euler chiama segretamente il Consigliere tattico della CA, un certo Dai Shen, e gli propone il seguente accordo: Dai attaccherà la Germania e potrà tenere tutto il bottino per ridare vita alla sua economia depressa. Così vi ritrovate proprio nel mezzo di un casino di



Uno degli screenshot che ho avuto in esclusiva da Dave, nonché uno dei più belli. Chissà zoomando sulla nave quanto dettaglio potremo vedere.

dimensioni regali. Sembra proprio che stia per scoppiare la Terza Guerra Mondiale, e praticamente tutti danno la colpa a voi, perché vi siete ammutinati. L'Alleanza Americana vi ha abbandonato, gli europei pensano che siate null'altro che delle pedine degli americani stessi e l'Iraq è semplicemente inferocito perché siete atterrati sul suolo nazionale. Più o meno tutti vi vogliono morti.

Il comandante John Fisher, ora disertore, mobilita le truppe e convince gli uomini ad attraversare l'Iraq, entrare in Israele e investigare veramente su che cosa è accaduto sul Golgota per dare inizio a tutto questo. Quello che scoprirà sul monte del Calvario spingerà lui e il suo piccolo esercito ad attraversare l'Europa, in una soprannaturale missione e una disperata corsa contro il tempo. Ti interesserà sapere che ci sono ben 3 livelli ambientati in Italia: in effetti è la nazione più visitata con Napoli, Roma e Torino, essendo quindi uno degli Stati più importanti ai fini del gioco.

SG - Yumm! Interessantissimo! A questo punto ci devi dire qualcosa di più...

DT - Come ho detto l'Italia giocherà una parte centrale nello svol-

Come potete vedere, anche da vicino il livello di dettaglio non scherza...



gersi degli eventi. Il Vaticano, la Sacra Sindone di Torino, la Ferrari sono tutte fondamentali per la trama.

SG - Vuoi dire la città di Ferrara? Oppure una delle macchine di cui John Romero o Carmack sono appassionati collezionisti?

DT - Proprio la Ferrari, quelli che fanno le macchine da corsa. Nel gioco vi saranno di grande aiuto truccando il motore del vostro tank. Comunque in Italia incontrerete i vostri primi alleati, i Cavalieri Templari.

DAVE TAYLOR? L'HO GIÀ SENTITO...

Non sarà famoso come John Carmack o Romero, ma nel suo piccolo anche Dave Taylor non scherza... basti dire che è uno dei programmatori di Doom e Quake. Se anche decidesse di ritirarsi oggi, cosa che (come potete vedere dal questa intervista-fiume) il buon Dave è ben lungi anche dal considerare, aver contribuito alla creazione di questi due totem gli assicurerebbe infatti un posto nella storia del videogioco. Dave è stato il primo componente "storico" della id Software a lasciare la famosa casa texana, almeno dopo la divisione della stessa dalla Apogee/3DRealms (ma qui si parla ancora dei vecchi tempi di Wolfenstein 3D). Così come Romero, con cui abbiamo chiacchierato il mese scorso, Dave Taylor se ne è andato per fondare una casa di software indipendente. Il buffo nome di quest'ultima è "crack.dot.com", e Dave ne è ovviamente il presidente. Una delle cose che distinguono Dave nel panorama videoludico, che spesso vede protagonisti geni autodidatti senza formazione accademica (come gli stessi Carmack e Romero), è il fatto che si è laureato in Ingegneria Elettronica nel 1993. Forse anche per questo nutre un'insana passione per il sistema operativo Linux...

Comunque ora non posso proprio dilungarmi, vi lascio quindi con un'ultima curiosità: nella foto che pubblichiamo, tra Dave (a destra) e sua moglie, il simpaticone che vedete altri non è che un altro famosissimo programmatore e level designer, American McGee!



ri, e sarete testimoni del primo miracolo [wow! Ma... di cosa sta parlando? NdSG]. Dopo il Medio Oriente, si arriva in Italia. Tutte le texture cambiano e assumono un colore caldo, ricco. L'architettura diventa grandiosa, mentre prima era alquanto spartana. La musica, poi, cambia completamente: in pratica l'Italia determina l'ambiente che poi caratterizzerà tutta l'Europa. Dopo, il vostro piccolo esercito procederà in Svizzera, Germania, Francia, Inghilterra, Norvegia, fino al livello finale ambientato in Finlandia.

SG - Accipicchia. Non si può proprio dire che tu risponda alle domande in modo laconico! Passiamo a un discorso più puramente tecnico. Quali saranno i punti forti dell'engine poligonale vero e proprio? Come girerà sulle macchine non accelerate?

DT - Abbiamo sviluppato il motore interamente in casa. Non ci piace l'idea di usare la tecnologia altrui sotto licenza. Si spende un sacco di soldi e non si sa mai, alla fine, a quali risultati si potrà arrivare.

Per quanto riguarda le macchine meno potenti, supportarle il più possibile è una cosa alla quale teniamo molto. Per questo motivo abbiamo aggiunto l'opzione della bassa risoluzione e abbiamo speso un bel po' di tempo sull'ottimizzazione della versione non accelerata. Devo dire che ora Golgotha si presenta bene e gira molto fluido anche su macchine relativamente vecchie. In realtà ci sono addirittura delle cose che la versione software può fare meglio: ad esempio, può caricare texture di risoluzioni estremamente elevate, cosa che le schede 3D odierne non possono ancora gestire. Così quando vi avvicinate veramente tanto a un muro o a un oggetto, il dettaglio rimane buono e non c'è il classico "effetto pixel".

SG - Ma il gioco sarà completamente poligonale, vero? Non userete, ad esempio, degli sprite per rappresentare i veicoli nella visuale strategica. E a proposito, quanto sarà ampia per l'utente la possibilità di cambiare la visuale (il classico ruotalzooma, per intenderci)?

DT - Già adesso è tutto quanto completamente tridimensionale. Per quanto riguarda l'interfaccia, ci stiamo ancora lavorando, ma se metti il mignolo della



mano sinistra sul tasto Invio, le tre dita centrali su Del/Home/PagUp e il pollice sul tasto 0 del tastierino numerico, e usi la mano destra per il mouse, hai già il controllo completo del gioco. Backspace ti farà cambiare visuale tra il tank del Comandante Fisher (soggettiva) e la schermata strategica dall'alto. Il livello di zoom della visuale esterna sarà un altro tasto meno immediato oppure un'opzione.

Ci chiedono continuamente "ma perché non mettete una telecamera in ogni veicolo"? La mia risposta sembra sempre un ripiego, ma in realtà è molto ragionata. Il fatto è che con un sacco di differenti punti di vista sull'azione l'interfaccia si fa davvero confusa, e risulta più difficile controllare le unità. Così abbiamo realizzato il supertank in prima persona e la visuale "a volo d'uccello" per gestire comodamente le altre unità. In realtà abbiamo aggiunto la possibilità di ruotare intorno a ogni veicolo, zoomare eccetera, e abbiamo assegnato i corrispondenti tasti, ma servono più che altro per bellezza e per le dimostrazioni. Se uno vuole lasciar perdere tutto e giocare, e questa è la cosa più importante, non vogliamo che le mani debbano muoversi per tutta la tastiera a caccia del tasto giusto.

SG - Avete dovuto lavorare particolarmente sul motore per far sì che realizzasse queste due situazioni di gioco così differenti oppure è stato dall'inizio così potente e flessibile di per sé da servire senza fatica a compiti diversi?

DT - E' stato abbastanza semplice sviluppare entrambi gli aspetti contemporaneamente. La prova sta nel



fatto che quando cambi visuale, la telecamera si muove a spirale in alto verso il cielo, e poi di nuovo verso il basso quando volete tornare all'interno del supertank.

SG - E' vero che state pensando di supportare Linux e differenti versioni di UNIX fin dal primo momento? Questo farebbe felici molti (beh, forse non molti, ma sicuramente qualcuno).

DT - Sì, è vero. La versione per Linux sarà pubblicata dalla Red Hat, e dovrebbe essere il primo gioco commerciale completamente supportato sotto Linux. Altri svilupperanno le versioni per altri sistemi UNIX.

SG - Parlavvi prima di texture di risoluzione, per usare le tue parole, "oscenamente alta". In effetti ho sentito anch'io parlare di qualcosa come 512x512 pixel... incredibile. Se veramente userete texture così grandi, come avete fatto a non usare quantità ridicole di RAM (o richiedere obbligatoriamente una scheda AGP, eh eh)?

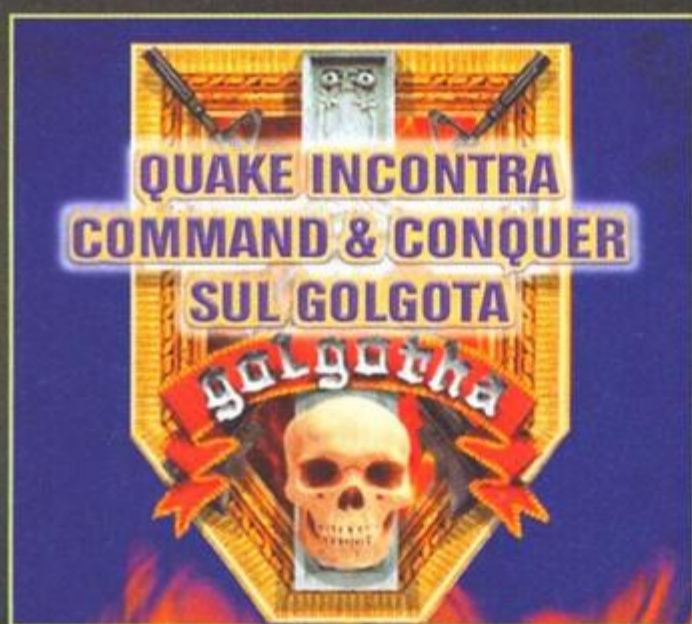
DT - Sì, le texture saranno veramente così grandi. Per questo usiamo un sagace trucchetto che, a quanto mi risulta, nessuno ha ancora sperimentato. Praticamente attiviamo un nuovo "thread" [una differente istanza del programma, che vive di vita propria e può eseguire istruzioni differenti... in pratica il multithreading realizza una simulazione di "calcolo parallelo", ndSG], e tutto ciò che fa questo thread è di accedere al disco. In realtà questo nuovo thread non fa nulla, semplicemente occupa una determinata frazione di banda del bus PCI. Quello che accade allora è che il motore di gioco determina la posizione corrente della telecamera e dice: "quell'oggetto è davvero lontano, non mi servono più le texture in alta risoluzione, liberiamo la memoria che occupano. Quell'altro oggetto è molto vicino, devo caricare le texture appropriate". Siccome questo avviene in maniera asincrona, non ci sono pause, sfruttando esattamente la quantità di RAM disponibile. Se non ne avete molta, il thread dovrà deallocare le texture più spesso e non avrà così tanto spazio per quelle più grandi, ma comunque sarà in grado di visualizzarle se andate a sbattere la faccia contro qualche parete. Se invece avete tanta memoria, praticamente verrà usata tutta come una grande cache intelligente e tutto sarà veramente molto bello da vedere. Stiamo lavorando proprio adesso su un nastro VHS che mostra questa capacità del motore. Il dettaglio della grafica è stupendo.

In effetti, tanto per fare un esempio pratico dell'importanza delle texture in alta risoluzione, ecco che cosa Dave è stato in grado di fare durante una dimostrazione privata di Golgotha qualche tempo fa: ha appiccicato un'immagine scannerizzata del suo biglietto da visita sul muro di un edificio e, dopo aver posizionato il tank abbastanza lontano, ha fatto vedere come si potesse zoomare con la telecamera fino a rendere possibile la lettura del biglietto stesso! Bello, eh?

SG - Orbene, parliamo del gameplay vero e proprio. Come si svilupperà la parte strategica? Sarà basata sulle missioni (devi finire un livello dopo l'altro) oppure sarà non-lineare, con i risultati di ogni missione che influenzano tutto lo svolgimento del gioco?

DT - Sarà lineare. Non mi piacciono i giochi non-lineari perché sono un po' come quei librogiocchi: "se accarezzai il gatto, vai a pagina 98. Se gli dai da mangiare, vai a pag. 103. Se lo prendi a calci, vai a pag. 157". OK, la storia è più interattiva, però tende a peggiorare molto come qualità.

L'arte di raccontare storie è molto antica, e dipende dal ritmo, dalla capacità di catturare l'interesse, di mantenere la tensione e arrivare nel modo giusto ai climax e a i colpi di scena. Non credo che adesso come



adesso ci sia la capacità di fare tutto questo in un modo non-lineare.

Il gioco vi farà vivere un'avventura che comincia ad al Basrah in Iraq, passa in Israele proprio là dov'è il Golgota e poi in Egitto, Grecia e tutta l'Europa. Ci sono 20 livelli in tutto. Ognuno di questi è piuttosto grande e racconta un pezzo di storia. Non sono ancora pronti, ma a questo fine ci saranno filmati e anche schermate a fumetti. La storia ha un finale soddisfacente, ma lascia aperta la strada a Golgotha II che vi porterà attraverso l'Asia e le Americhe.



La dimensione strategica di ogni livello è praticamente indipendente. L'unica evoluzione è data dal fatto che il "kill ratio" o computo totale dei nemici uccisi dal tank viene mantenuto da una missione all'altra, e vi servirà per acquisire i vari upgrade del tank.

Anche se a un esame superficiale la strategia può sembrare quella di un clone di C&C, una volta che uno comincia a giocare si rende conto ben presto che non è così... ma è meglio che questo rimanga come una sorpresa.

SG - Direi, anche perché altrimenti non solo questa sarebbe l'intervista più succosa mai concessa a una rivista, ma a questo punto ti commissioneremo direttamente la recensione! Dal momento che abbiamo parlato della parte strategica di Golgotha, dicci un po' quanto sarà bello il gioco in soggettiva all'interno del supertank.

DT - Ah, sarà molto bello (sorriso). Ho giocato a Uprising e a Battlezone, e sono entrambi giochi ben fatti, ma non credo che portino il combattimento di tank in prima persona al livello di Golgotha. Il fatto è che non solo è bello da vedere e giocare, ma è così



integrato con il sistema di controllo delle altre unità che se lo vorrete potrete scegliere di non passare mai alla modalità strategica, rimanendo dentro il tank per tutto il tempo.

SG - Ma saremo chiamati a impersonare uno specifico personaggio? Hai parlato del Comandante Fisher. Per dirne una, durante il gioco potremo sentirlo parlare?

DT - Sì, ci saranno le voci del Comandante Fisher, il Luogotenente Kreuse che è l'addetto al cannone, il Sergente Chuck, operatore della radio e, infine, il computer stesso. Anche i filmati e le stesse tavole a fumetti tra un livello e l'altro saranno accompagnate dal parlato.

Non sappiamo ancora se verrà fatto e in realtà dipende dalla Telstar [il distributore europeo], ma tutto quanto potrebbe essere tradotto in italiano. Comunque la versione inglese sarà sicuramente sottotitolata.

SG - Una scelta oltremodo appropriata, che spesso viene inspiegabilmente trascurata anche da case americane molto importanti. Ora parliamo un po' degli effetti sonori e della musica.

Ah, beh, la musica sarà assolutamente deliziosa. Il nostro compositore, che lavora su questo progetto a tempo pieno, è Gene Rosenberg. Ha curato la musica di Meridian 59, ed è incredibilmente bravo. Ci sarà un pezzo diverso per ogni livello del gioco, che sarà non solo bello ma appropriato all'ambientazione in questione [spero solo che a Napoli non imperversino i mandolini... ndSG].

Oltre a questo ci sarà una miriade di effetti sonori, come le strida degli uccelli, rocce che di quando in quando cadono nei crepacci, campane, gabbiani, lo sciaquio della risacca e così via. Da questo punto di vista lo sviluppo è molto avanti.

SG - Ho letto che tutti i filmati saranno realizzati utilizzando lo stesso motore che muove il gioco, cosa che tra l'altro permette di eseguirlo con lo stesso dettaglio e alla stessa risoluzione. Idea sagace. Ma come funziona?

DT - All'interno dell'editor di gioco incluso puoi semplicemente programmare il movimento della telecamera, piazzare le diverse unità dove più ti piace, aggiungere il suono e tagliare e rimontare gli spezzoni a volontà. Abbiamo fatto qualche esperimento, ma questa sarà una delle ultime cose che faremo perché ovviamente richiede che il gioco in sé sia praticamente finito. Dal punto di vista tecnico è tutto pronto.

SG - Quanto a fondo saremo in grado di editare il gioco? Sicuramente potremo scrivere livelli aggiuntivi. Ma nuove unità? Modelli tridimensionali? E la logica del gioco vera e propria? Quello sarebbe carino.

DT - La risposta è: sì, sì e sì. Potrete creare mappe di ogni dimensione, anche grandissime e, oltre all'editor, renderemo pubblico il plugin per 3D Studio per i fan più "professionali". Le texture possono essere aggiunte facilmente, nel formato JPEG o TGA. Per quanto riguarda gli effetti, ma anche la musica, niente di più facile: si possono usare file in formato WAV. E potrete cambiare la logica del gioco editando direttamente le DLL. Si può addirittura ricompilare una DLL e ricaricarla nel gioco senza neppure uscirne! Come vedi ci siamo fatti un punto d'onore di supportare la modificabilità.

SG - stavo quasi dimenticando: anche se tutto sembra indicare un gioco pesantemente orientato al gioco singolo, ci puoi dire qualcosa di un eventuale supporto al multiplayer?

DT - Argh, non me lo chiedere. Così come non



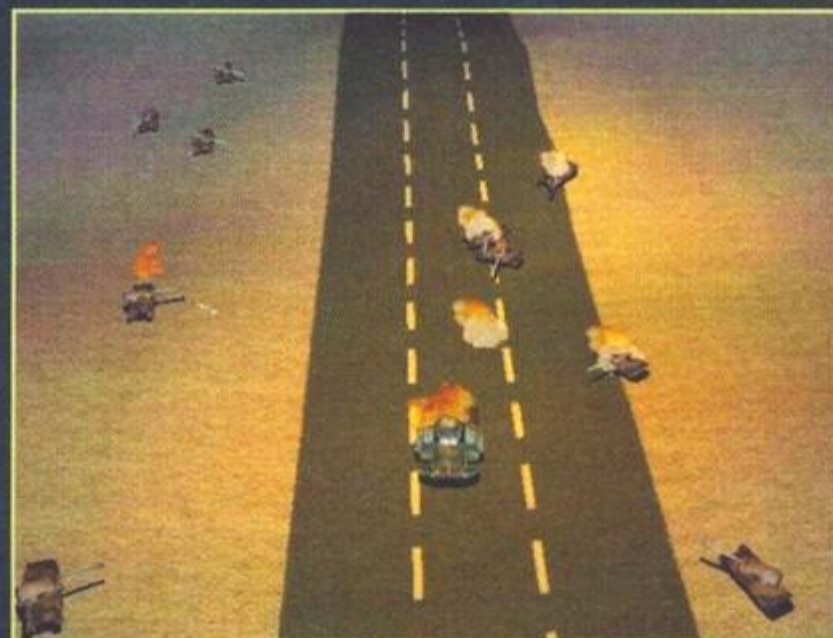
oso più dare indicazioni sull'eventuale data di uscita, non me la sento di impegnarmi per quanto riguarda la modalità multigiocatore. Il fatto è che è veramente difficile far sì che un gioco come questo funzioni a dovere da questo punto di vista.

SG - Ma insomma, alla fin fine dicci perché Golgotha piacerà a tutti quanti!

DT - Può sembrare stupido, ma secondo me sarà perché i veicoli hanno le ruote e i cingoli. Non volano, levitano o galleggiano. E' tutto molto realistico e, anche se è ambientato 50 anni nel futuro, non sembra poi tanto diverso dal presente. Vi troverete a combattere in un mondo coerente in cui tutto ha un senso. Non su Marte, o in una qualche realtà alternativa. Viaggerete attraverso l'Europa, in luoghi conosciuti, all'interno di una trama basata su eventi realistici.

Il gameplay non è una variazione su qualcosa già visto: l'interfaccia è estremamente curata e ci sono un sacco di piccole e grandi novità. Una delle cose più importanti è la fase di testing, e stiamo veramente mettendocela tutta affinché Golgotha sia interessante per gli esperti di videogiochi così come per i nuovi appassionati. In realtà [come se non l'avessimo ancora capito... ndSG] sono molto fiero di come sta riuscendo tutto quanto.

E infine, penso proprio che quello che scoprirete sul monte Golgota sarà un'altra grossa ragione per con-



Effetti di luce colorata, azione frenetica e un gran numero di unità visualizzate sullo schermo contemporaneamente: queste le promesse, che questo shot può solo suggerire...

tinuare a giocare...

Pant! Siamo alla fine dell'intervista e anche della preview. Che ne dite? Al di là del comprensibile entusiasmo di Dave Taylor, bisogna proprio dire che siamo di fronte a una trama complessa e originale. E poi il fatto di attraversare l'Italia in tutta la sua lunghezza è intrigante... senza dimenticare che riusciremo a farci taroccare il carrarmato dagli ingegneri della Ferrari! Non ci resta che aspettare il momento di metterci sopra le nostre proverbiali manine paciocchose. Se ne riparla quindi nella recensione! Au revoir!

Stefano "il Calvario della deadline" Gaburri

Quando la sfumatura è indispensabile.



LG

Definizione

La qualità LG è un investimento che dura nel tempo e costa meno di quanto pensate: per le vostre immagini, per una visione fedele e una definizione di idee e pensieri ottimale.

La risoluzione giusta si ottiene con Monitor **LG** da **14, 15, 17, 19, 20** e **21** pollici, anche **multimediali**, sempre brillanti nei colori e sempre piacevoli da ascoltare.

TCO 1995 su alcuni modelli.

LG Electronics Italia S.p.A.
Centro Direzionale Il Quadrato
Via Modigliani, 45 - 20090 Segrate (Mi)
Tel. (02) 26.96.81 - Fax (02) 26.96.82.82
www.lgelectronicitalia.com

Se sei un Cliente



L'essenziale per vivere bene

Se tutti
ti propongono collezioni
del cactus...

Cd - Rom /
Classic
Collection 3

Cd - Rom /
Classic
Collection 3

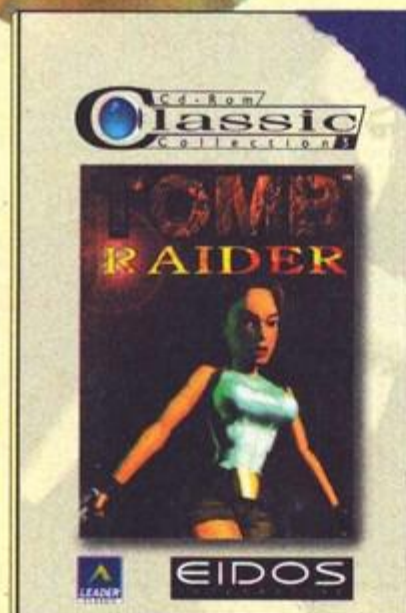


DELPI

...dai un'occhiata qui!



Cd - Rom /
Classic
Collection 3



Le collezioni sono un tema spinoso? Con CLASSIC COLLECTION è tutto un altro discorso: è la raccolta dei titoli più tosti in circolazione, quelli sempre pronti a regalare scariche di adrenalina, con in più un prezzo quasi ridicolo!

Per i veri appassionati, ora c'è "CLASSIC COLLECTION 3" con i suoi 9 titoli, uno più Classic dell'altro. Vuoi un consiglio? Non lasciarteli sfuggire: troverai, tra gli altri, **SCUDETTO 2**, **MDK**, **RAMA**, **NASCAR 2**, e (non ci crederai...) **TOMB RAIDER!!!**



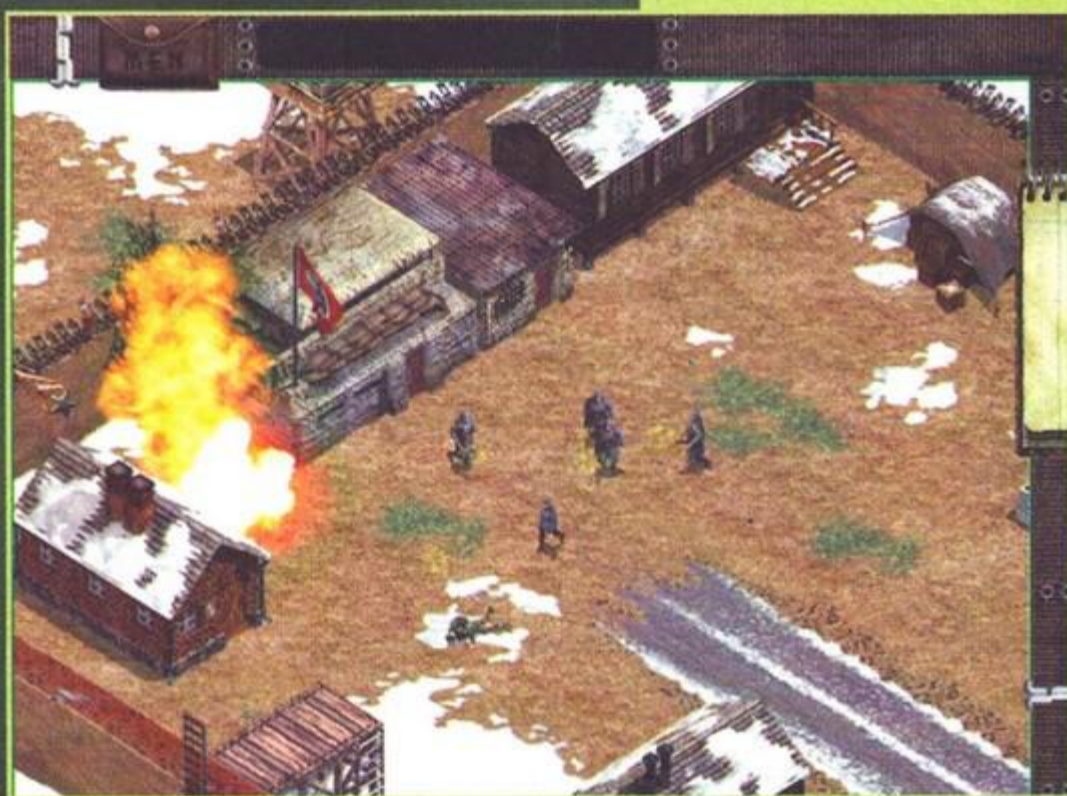
GLI UOMINI DELLA TERRA DI NESSUNO

Quando in battaglia la situazione si fa dura, in pochi osano avventurarsi dietro le linee nemiche... il loro nome è...

Fessi!! No! Ma come potete dire una cosa del genere! Uno fa un'introduzione seria, creando un grande phatos, e voi rovinare tutto così... Insomma! Beh, torniamo a noi... dove ero arrivato? Ah, sì... il loro nome è... Commandos!

Corpi speciali composti da personale super addestrato e pronto a risolvere le situazioni

I soldati nazisti rimangono sorpresi dall'esplosione che sconvolge il loro campo; non si sono accorti, tapini, che il nostro prode gruppo di Commandos è riuscito a passargli sotto il naso senza nemmeno essere visto, mettere le bombe e andarsene tranquillo.



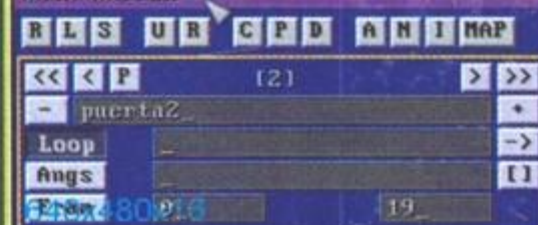
Una piccola immagine per mostrare la quantità e la qualità della grafica che troveremo in Commandos: Behind Enemy Lines. Viste in movimento, poi, queste animazioni sono ancora più impressionanti!

PEEROC01_RLE
-50, -41



FPS 24

ANIM MAPPER



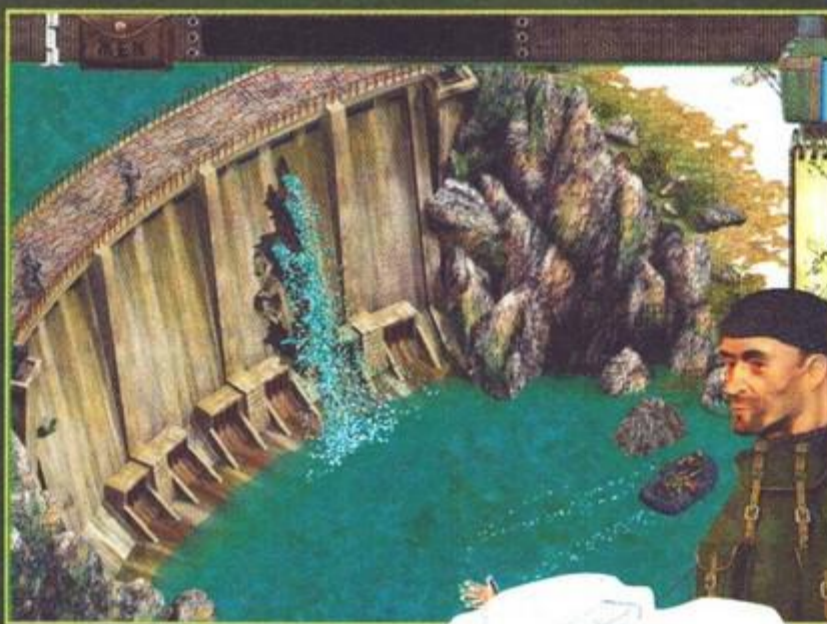
I gerarchi nazisti avevano, indubbiamente, buon gusto nella scelta delle loro dimore... Però credo che questa abbia bisogno di qualche lavoretto di ristrutturazione... buttare giù qualche muro, cambiare un po' la facciata... I miei Commandos sono pronti a improvvisarsi muratori...

più intricate... se sono le grandi battaglie campali a passare alla storia, solitamente sono le piccole missioni segrete a fare la storia, naturalmente con le debite eccezioni. Fin dall'antichità tutti gli eserciti hanno creato al loro interno dei corpi d'élite, di cui potevano entrare a fare parte solamente i combattenti più valorosi; una volta erano le guardie

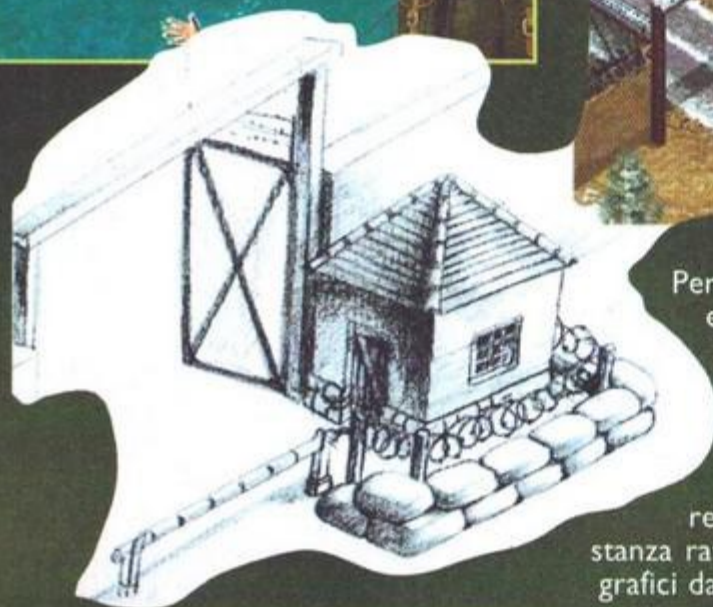
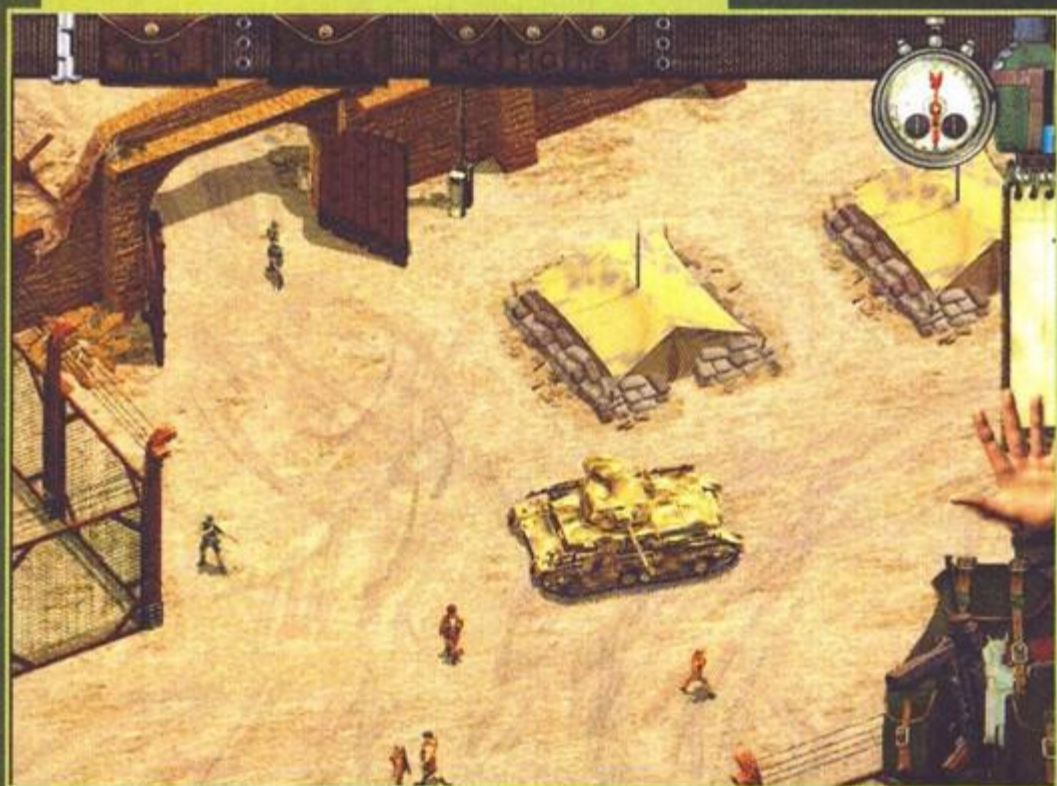


GLI UOMINI DELLA TERRA DI NESSUNO

Hmmm... in questa missione desertica non sono tanto i fucili che mi puntano addosso le guardie a preoccuparmi, quanto il cannone del carro armato che si è girato lentamente verso di me...



A bordo di un canotto, la nostra squadra è riuscita a portare l'esperto di esplosivi vicino alla diga, e questo è il risultato... ora le guardie hanno un bell'accorrere, ormai abbiamo inferto un altro duro colpo alla macchina bellica tedesca. Ribadisco ancora che l'interfaccia è molto bella da vedere (vedremo poi da usare).



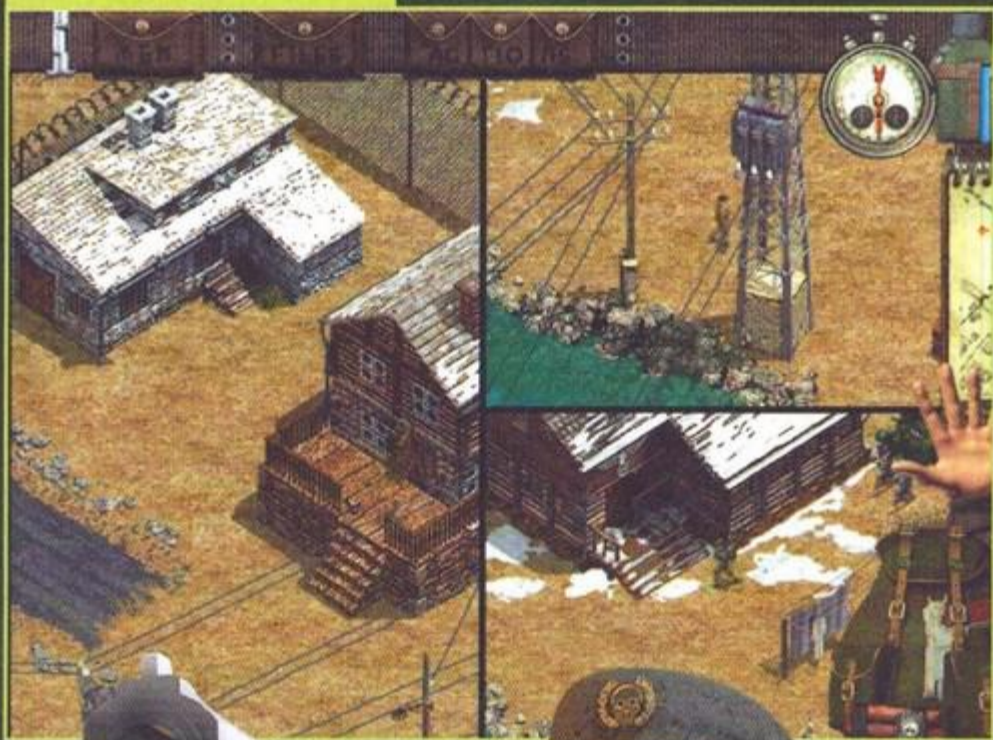
avvenne) 1941.

Per farci rivivere in prima persona le emozioni decisamente forti che si dovevano provare in quel periodo, i programmatori della Eidos hanno scelto la strada del gioco strategico con vista isometrica, rigorosamente in tempo reale, con visuale dell'azione abbastanza ravvicinata e una dovizia di dettagli grafici da sottolineare subito, oltre che da trattare più ampiamente in una parte più avanzata di questa preview. Commandos ci consente di 'sorvolare' il campo di battaglia, tenendo sotto controllo costante la situazione e impartendo gli ordini giusti al momento giusto per far arrivare a buon fine la nostra missione che, per quanto varia, avrà sempre due elementi costanti: la pericolosità e la soverchiante forza numerica delle truppe nemiche.

Ecco quello di cui parlo nel box: tre telecamere contemporanee che permettono di tenere sotto controllo tre diversi aspetti della missione: se verrà implementata a dovere, questa funzione potrà risultare la chiave vincente di questo titolo della Eidos.

personali di re e imperatori poi, con il cambiare dei tempi, si sono dedicati a compiti più 'dietro le quinte'. Nella seconda guerra mondiale divennero famosi i SAS britannici (Special Air

Ancora nel deserto, alle prese con dei pozzi di petrolio. In fondo sabotare un pozzo di petrolio non è la cosa più difficile del mondo, basta avere un fiammifero, una buona resistenza al calore e un ottimo paio di gambe per scappare!

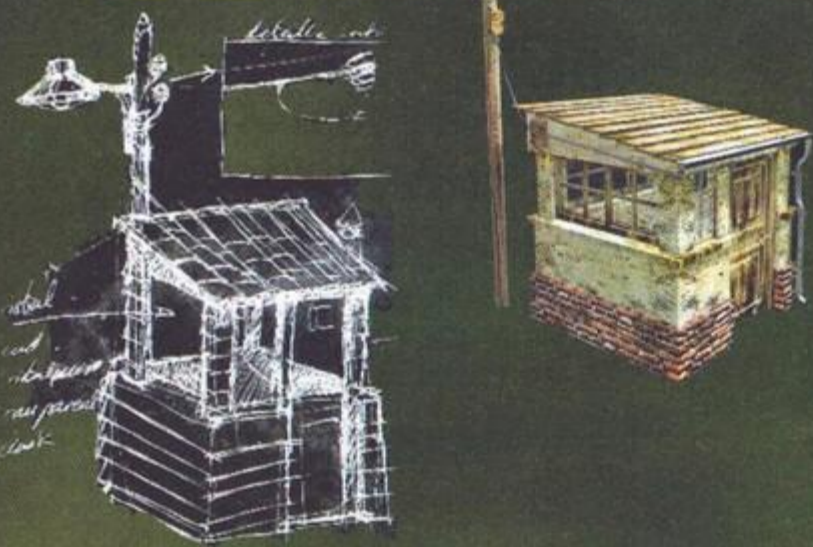


Ser-

vice), negli anni della guerra fredda toccò ai Berretti Verdi e alla

Delta Force statunitensi e al Sayeret Matkal, il corpo scelto dell'esercito israeliano... ogni epoca, insomma, ha i suoi rappresentanti, la costante è che i Commandos sono sempre indispensabili alla causa di qualsiasi esercito, giusta o sbagliata che sia.

Causa giusta è sicuramente quella in questione, visto che nel nuovo titolo della Eidos che stiamo andando a trattare, Commandos: Behind Enemy Lines, dovrete assumere le vesti del comandante operativo di una speciale unità dell'esercito inglese, il sergente Jack O'Hara, nel tentativo di iniziare a scardinare la morsa nazista sull'Europa nel suo momento di maggiore crudeltà, alla fine dell'anno di grazia (ma non molto, per quel che vi



IN PROGRESS

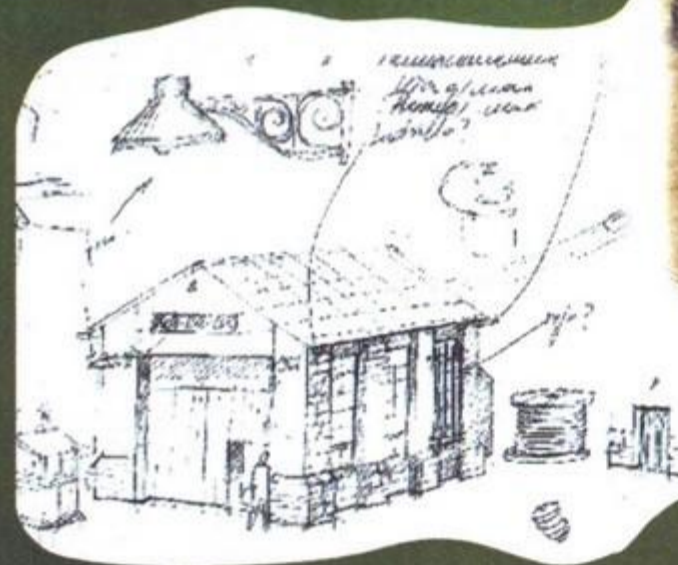
Persino inutile dire che, visto che si comanda un gruppo di nerboruti soldati e non un'allegra compagnia di educande, l'intero gioco sarà farcito di sgozzamenti, raffiche di mitra, esplosioni e fughe rocambolesche: insomma, per quanto si promette e per quanto ho avuto modo di vedere un vero festival di emozioni (nessun demo giocabile, tengo a precisare, solo una videocassetta, facente parte del più bel kit da press-release mai visto, con fascicoli di documenti marcati 'top secret', foto in bianco e nero di gerarchi nazisti e un vero e proprio



Se il Commandos deve essere agile e silenzioso fino al momento di entrare in azione, una volta compiuta la missione deve essere il più veloce possibile nel levarsi di torno. Questa volta si prospetta una veloce fuga in aeroplano.



Scambio a fuoco con gli uomini dell'AfricaKorp in uno sperduto paesino africano... notate, sulla destra, l'interfaccia, che sembra abbastanza innovativa e decisamente accattivante. Che sia in arrivo una boccata di aria fresca nel genere degli strategici?



Germania per 'ammorbidire' le difese della Wehrmacht.

Resta ancora da vedere se tutti questi cambi di scenario

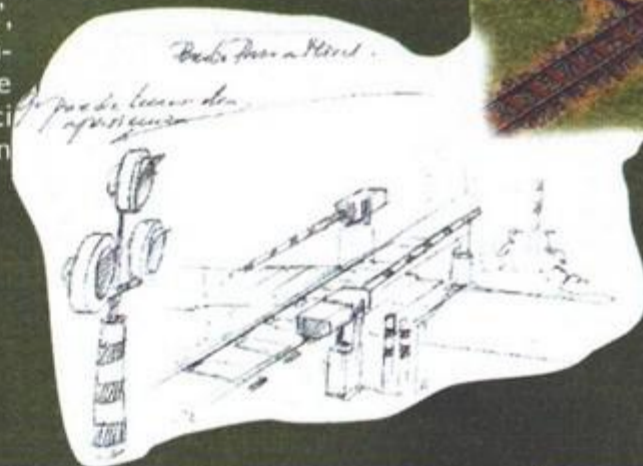
zainetto da comando!). Il discorso sulla meccanica di gioco che stanno preparando per noi è piuttosto semplice; tutti gli amanti dei giochi strategici ci si troveranno subito a pennello e, a 'sensazione', posso dire che gli avvantaggiati saranno i provenienti da titoli come Syndicate Wars... anche se il gioco può, in fondo, sembrare una specie di rivisitazione seria e più complessa di quel grande titolo che era Cannon Fodder (senza lati umoristici, ovviamente). Tornando agli eventi descritti nel gioco, ricordo che il tutto prende le mosse da una missione assegnata dal comando delle Operazioni Congiunte il 23 Dicembre del 1941, in codice 'Operazione Archery': l'ordine è chiaro e semplice, distruggere un importante deposito di carburante dei nazi nella parte meridionale della Norvegia, per permettere in seguito un attacco 'di alleggerimento', con lo scopo di obbligare i tedeschi ad allentare la pressione sull'Africa del Nord (dove Rommel, con l'AfricaKorp, stava dando calci nel sedere a tutti quanti). Ovviamente non

possiamo che ritenerci onorati di una tale missione e, dopo aver ricevuto un telegramma da Winston Churchill in persona, partiamo per la guerra. Le missioni che la Eidos pensa di inserire nel gioco sono parecchie e non sono certamente limitate alla Norvegia; la nostra squadra di Commandos si troverà a mettere lo zampino in praticamente tutte le offensive alleate più importanti da quel momento alla fine della guerra, facendo una capatina in Africa per mettere a posto le cose, un giretto in Normandia per preparare il D-Day e, perché no, qualche incursione in terra di

si limiteranno a portare schermate grafiche diverse sui nostri computer oppure rifletteranno anche tutte le diversità operative che, indubbiamente, dovevano esistere fra una missione sul terreno gelato della Norvegia e una sulla sabbia infuocata del Sahara: io naturalmente spero che nel prodotto finito avremo la seconda ipotesi ma, visto che per il momento, lo dico di nuovo, non ho ancora visto niente di giocabile non posso pronunciarmi.

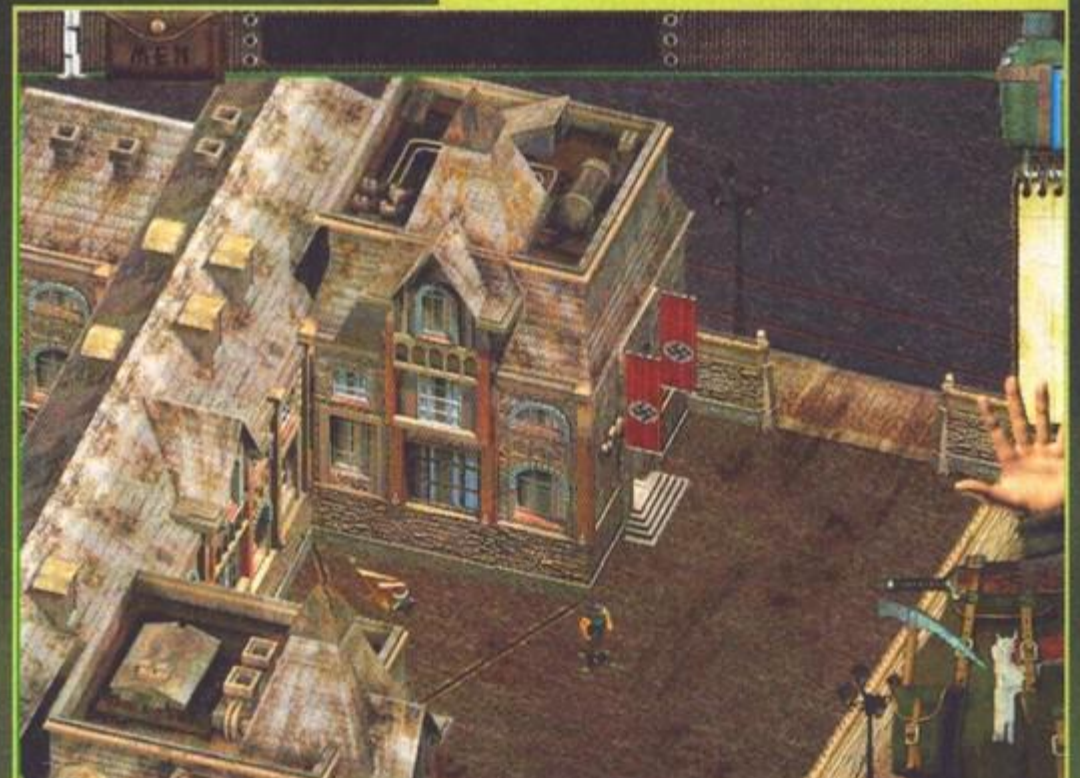
Posso invece dire qualcosa sulla grafica, che ho avuto modo di ammirare ampiamente e della quale, spero, anche voi potrete farvi un'idea grazie alle immagini che corredano questa preview.

Credo salti subito all'occhio che siamo di fronte a una produzione, sotto questo punto di vista, di assoluta qualità. La cosa che mi sembra più notevole sono i fondali, realizzati davvero con maestria. Le missioni sono ambientate in molti scenari diversi: si passa dalla base nazista alla città occupata, dai villaggi sperduti nel deserto alle enormi dighe europee, dai ponti per il transito delle linee ferroviarie alle spiagge dove migliaia di uomini hanno combattuto e sono morti per la conquista di pochi metri di terreno. In tutti i casi il risultato è perfetto.



I nostri Commandos, dopo aver fatto fermare questo treno nel bel mezzo di un ponte, si avvicinano alla locomotiva. Sembra che l'interazione totale con i fondali di gioco sarà un altro grande punto di forza di questo titolo (scommetto che tra poco del ponte non resteranno che rovine...).

Sui tetti di una città occupata francese dai nazisti si combatte una battaglia segreta per la libertà... ora capite cosa intendevo dire quando parlavo di varietà di scenari e di libertà di azione?





La scelta dei colori mi sembra davvero azzeccata, dal momento che permette di dare a tutto il gioco un leggero aspetto 'cupo' che, visto il tema trattato, non è certo fuori luogo, senza creare mai, nel contempo, quelle fastidiose confusioni cromatiche che ogni tanto, almeno nella mia personale classifica di gradimento, hanno fatto perdere parecchi punti a titoli che promettevano molto bene (alcune immagini mi hanno riportato alla memoria un titolo

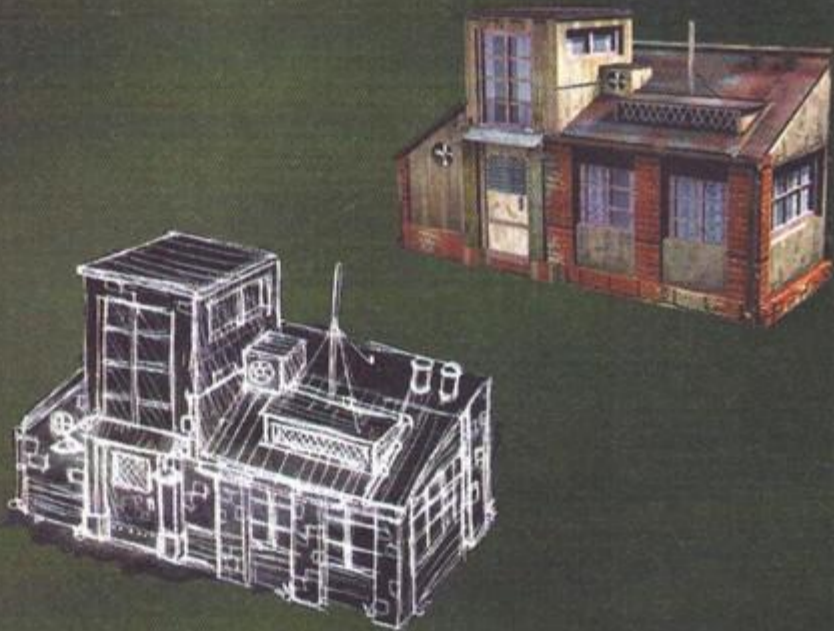
MERAVIGLIA DELLE MERAVIGLIE!

Per completare degnamente la presentazione di questo nuovo gioco, che va ad ingrossare la ristretta lista dei giochi che attendo con impa-

zienza, voglio deliziarvi con quello che i bravi ragazzi della Eidos ci dovrebbero regalare. Si comincia con una sofisticata intelligenza artificiale dei nemici: lo so che lo dicono tutti, ma forse stavolta è vero. I soldati nazisti si muovono in giro per lo scenario e reagiscono in base a quello che 'sentono' e 'vedono' (in pratica hanno dei 'coni sensoriali' intorno a loro, come un vero essere umano), il che ci porterà a essere il più silenziosi possibile, come d'altronde dovrebbe sempre essere ogni Commandos che si rispetti.

Per continuare si trova l'incredibile varietà di mezzi e dispositivi che i nostri uomini dovranno impiegare in missione; sono rimasto davvero stordito dal loro numero! Pensate che nel novero possiamo mettere persino una funivia e dei canotti gonfiabili, per non parlare della muta da sub e di qualsiasi tipo di veicolo motorizzato vi possa venire in mente! E non parlo nemmeno delle armi, davvero entusiasmanti.

Giusto per finire un cenno al motore di gioco, che è interamente tridimensionale e, se ho ben capito (la press-release era bella, non certo esauriente), ciò dovrebbe portare a inquadrature multiple dell'azione. Quello che sarà sicuramente multiplo, invece, sarà il metodo di controllo della situazione di gioco, grazie a una trovata a parer mio geniale: quella di poter dividere lo schermo in 4, assegnando varie telecamere al controllo di diverse aree dello scenario. Un ottimo modo per ovviare al problema di fondo di tutti gli strategici in tempo reale, vale a dire che mentre voi siete impegnati da qualche parte, il resto delle vostre truppe viene allegramente falciato dal fuoco nemico.



decisamente della scorsa era geologica, quel 'The Great Escape' che, sono certo, ben pochi ricordano). La grafica degli edifici e del terreno, poi, mi ha lasciato di stucco, tanto è bella.

Anche gli uomini e i mezzi che si muovono all'interno dello scenario sembrano perfetti, soprattutto per quello che riguarda le animazioni (eccezion fatta per il grosso aereo che vedete in un'immagine, che non mi ha convinto molto). L'integrazione con i fondali promette di essere a ottimi livelli, inoltre, dato che i programmatori giurano che i nostri Commandos saranno in grado di utilizzare praticamente qualsiasi elemento presente

sullo schermo per tentare di raggiungere il vostro obiettivo (come barili di carburante, pali di legno e così via). Dopo tutto questo discorso sugli aspetti video di questo prossimo titolo-

lo Eidos, mi vedo costretto ad alzare bandiera bianca per quanto riguarda l'audio, visto che non ho sentito assolutamente nulla; io mi aspetto grandi cose, ma è solo una sensazione personale!

Aria nuova nel settore dei giochi strategici? Avete anche voi l'acquolina in bocca, vero? E pensate che non posso nemmeno dirvi quando uscirà il gioco....

Davide Solbiati



Ahia, questa volta ci siamo fatti beccare! Se qualcosa va storto, dallo scenario sbucano come per magia dozzine di soldati nazisti, tutti con la loro bella divisa, ben decisi a darvi abbondanti rifornimenti di munizioni... il problema è prendere le pallottole al volo senza farsi male!





IL MIO NOME E' MURPHY,
TEX MURPHY.
INVESTIGATORE PRIVATO.

**IL FALCO MALTESE È
TORNATO A VOLARE**



Tremate, investigatori privati di tutto il sistema solare! Sta per tornare il più scalcinato, imbranato, nonché simpatico detective del mondo videoludico: Tex Murphy! A un anno e mezzo di distanza dalla sua ultima avventura, *The Pandora Directive*, la Access Software ritorna agli "Interactive Mysteries" con un nuovo episodio della fortunata saga di Tex Murphy: *Overseer*. Di cosa si tratta, questa volta? (Vi segnalo per l'occasione un piccolo box con il riassunto delle puntate precedenti, seppur superfluo ai fini della comprensione del resto dell'articolo, un vero bijoux).

Il gioco prende avvio dalla fine del sopracitato ultimo capitolo, al solito bar di Chandler Avenue, dove vi trovate in compagnia dell'affascinante Chelsea, la giovane edicolante che in più di un'occasione si è rivelata preziosa e utile fonte di informazioni per i casi che stavate seguendo: inutile dire che il nostro

Spero solo che quelle macchie sulla porta che vedete in fondo siano di ruggine e non, che so io, di tintura per capelli.



eroe ne è perduto innamorado, senza essere ricambiato (giusto per non smentire la fama di Tex di sf...sfortunato con le donne). I due si trovano nel locale per celebrare il primo anniversario della loro amicizia (sigh... NdTex), e discorrendo del più e del meno, dell'ultima stagione di hockey, del colore dei suoi calzini, la conversazione si sposta su binari più personali: Chelsea dimostra particolare interesse per l'oscuro passato di Murphy: quale è stato il suo primo caso importante? Cosa ha fatto negli anni precedenti al loro incontro?

Sebbene riluttante, Tex inizia a raccontare... (Luci rosse soffuse, un vecchio motivo melodico di sottofondo).

"Vedi, piccola, non mi piace parlare del mio passato... ma di fronte a un buon scotch e ai tuoi occhi verdi mi si scioglie la lingua. Garçon! Un altro scotch, con ghiaccio. Scusami. Dicevo, sono passati tanti anni che faccio fatica a ricordare tutto con precisione. Ero agli inizi della mia carriera: un giovane imberbe, idealista e pieno di speranze, diverso dal cinico detective che hai di fronte stasera. In quel periodo lavoravo con il Colonnello, mio mentore nonché prezioso datore di lavoro. Un bel giorno (sto scherzando, baby: è stato un giorno d'inferno) scopro che l'uomo cui avevo dato tutta la mia fiducia non era la figura tutta d'un pezzo che mi immagi-



ED ORA FACCIAMO STORIA... CHI SI OFFRE VOLONTARIO?

E di storia è giusto parlare, visto che ci troviamo di fronte a pietre miliari del mondo dell'intrattenimento elettronico: e dico questo sia perché si tratta di avventure che in qualche modo hanno cambiato il modo di porsi di fronte ad un gioco per molti di noi, sia perché hanno creato un personaggio che difficilmente si può dimenticare.

Mean Streets - Il dottor Carl Linsky si è buttato dal Golden Gate Bridge. Suicidio. Caso chiuso. Non è dello stesso avviso la figlia, Sylvia, la quale incarica Tex di indagare sulle cause della morte del padre. Ehi, ragazzi, lo so che è la stessa storia di *Overseer*, ma che ci posso fare? Questo è il riassunto ufficiale del gioco della Access. Io non ho mai giocato a *Mean Streets*. All'epoca avevo ancora il C64... Che colpa ne ho io? Il professore aveva una polizza sulla vita di un milione di dollari, e la cosa si fa sospetta, ma per il resto è uguale a quello che avete già letto: conoscerete il miliardario Gideon, l'Arizona, sposerete Sylvia ecc. ecc. Non so che pensare. Forse *Overseer* è in realtà un remake...



Martian Memorandum - La storia prende piede quando Tex viene contattato da un certo Marshall Alexander, famoso industriale nonché fondatore della TerraForm Corporation, compagnia nata con lo scopo di terraformare Marte. Al boss di cui sopra è stata rapita la figlia: vincete un mappamondo del pianeta rosso se indovinate quale sarà il compito di Tex (potete passare a ritirarlo in redazione). Accidentalmente il detective inciampò in una fantomatica Pietra dell'Oracolo, dai grandi quanto misteriosi poteri...

Under A Killing Moon - Il terzo grosso caso di Tex, e il primo a giovare del contributo (seppur modesto, in termini di qualità recitative, bisogna dirlo) di veri attori e sequenze filmate. In questo episodio il nostro eroe inizialmente si deve occupare di un furto al banco

dei pegni di fronte a casa sua, per poi trovarsi coinvolto in una cospirazione planetaria che lo porterà fino su Marte. Inutile svelarvi tutto: se l'avete giocato, allora sapete come va a finire. Se non l'avete fatto, beh... che aspettate?

I meriti di UAKM (a parte la bellezza sconvolgente dell'avventura in sé) sono stati due: fu, e parlo del 1994, il primo gioco ad essere distribuito solo su CD (e già allora ne aveva 4!), e contribuì in maniera determinante a decretare il successo del supporto ottico. Inoltre rappresenta insieme a PD, a tutt'oggi, il primo vero esempio di "cinema" interattivo; sicuramente è il titolo che più vi si avvicina.

The Pandora Directive - L'ultimo caso conosciuto di Tex Murphy: tutto comincia con la solita chiacchierata tra Tex e Chelsea che depressa se ne va per un po' da Frisco. Tex subisce in fantozziana postura. Il detective viene contattato da un certo Fitzpatrick, che lo incarica di ritrovare un suo collega scienziato scomparso in circostanze a dir poco misteriose... Nel corso delle vostre

indagini farete, tra le altre, la conoscenza di un'amichetta del non più giovane ma ancora giovanile scienziato, e scoprirete che dietro la sua scomparsa si profila l'incidente di Roswell del 1947, quello del famoso UFO. E vi troverete a fare i conti con una sorta di Men In Black molto meno simpatici di Will Smith. Non mi è possibile rivelare il resto, essendo stato "neutronizzato" dai loschi figure di cui sopra...

In questa puntata il gioco ha beneficiato della regia di un professionista, prelevato di peso dagli studios hollywoodiani. Adrian Carr, questo il suo nome, firma le riprese anche dell'ultimo episodio. Ma chi è? Che film ha fatto? Presto detto: tra i molti, *Attacco nel deserto* (Italia, 1987), *D.A.R.Y.L.* (USA, 1985), ha diretto la seconda unità di *Carabina Quigley* (con Tom Selleck) e alcuni episodi di *Mighty Morphin' Power Rangers* (!).

navo: neppure lui era estraneo a metodi investigativi poco ortodossi, anche lui seguiva la patetica moda di costruirsi le prove con mezzi illeciti o quantomeno poco... etici. Puoi immaginare con quale dolore mi sono rivolto alla Commissione Disciplinare degli Investigatori Privati, combattuto com'ero (arriva il drink)... grazie, figliolo. Combattuto com'ero, dicevo, tra il senso del dovere che mi imponeva di fare giustizia e l'amicizia e stima nei confronti di colui che mi ha insegnato tutto, e che mi suggeriva di chiudere un occhio. Hai presente l'angioletto e il demonio dei cartoni animati di Betty Boop, quelli che stanno uno su una spalla e uno sull'altra? Ebbene, la licenza del Colonnello è stata sospesa in seguito alla mia denuncia, e da allora le cose non sono più state le stesse. Ahhh... questo bourbon irlandese è veramente terribile!

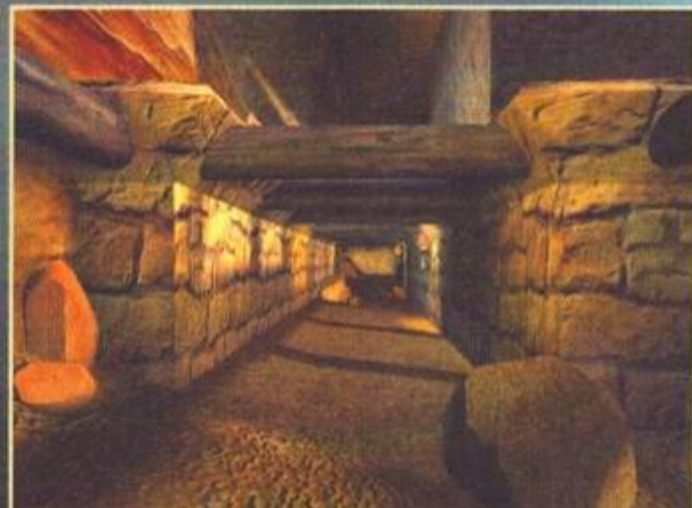
Me ne sono andato, chiudendomi la porta alle spalle. Ho raccolto i quattro spiccioli che avevo e ho aperto l'ufficio al Ritz. Sarebbe stata l'occasione di dimostrare al mondo quanto valessi. Il

Una delle foto che più mi hanno colpito, a parte la qualità dell'immagine in sé: i colori, soprattutto, contribuiscono a creare un'atmosfera quasi surreale. Cavoli, non vedo l'ora di mettere le manine su *Overseer*!

successo mi attendeva, o così credevo... I primi tempi non sono stati facili, credimi. Settimane intere senza vedere anima viva. L'entusiasmo se ne andava alla stessa velocità con cui le ragnatele si formavano sulla mia pistola. A proposito, chissà che fine ha fatto...

Ma un giorno come tanti altri, buio come quelli che l'avevano preceduto, entrò lei, e cambiò la mia vita. Oh, era fantastica, davvero: la sua figura esile era avvolta da un mantello scuro, mentre il suo volto triste mi diceva che aveva un problema, e che io avrei potuto risolverlo. Si chiamava Sylvia Linsky. La mia futura moglie.

(Espressione di dolore-raccapriccio sul volto di Tex). Mi disse subito che non avrebbe potuto pagarmi.

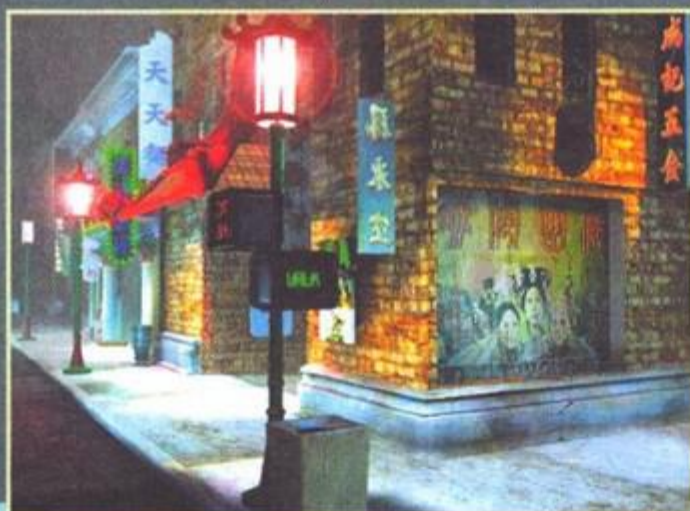




Nello splendore del technicolor e nella magia dei 16:9, eccovi la bellissima Chelsea, oggetto del vostro inappagato desiderio. Non vorrei sembrare antipatico, ma i 4 anni trascorsi da Under A Killing Moon si vedono tutti...

Questa immagine ricorda in maniera un po' troppo marcata un film il cui titolo ora mi sfugge, ma anche il videogioco tratto dalla pellicola sviluppato dalla Westwood. Uhm... Ma sì! Dune 2!

Non esitai un solo momento a farla accomodare e a farle raccontare la sua storia: suo padre, un rispettabile e conosciuto neurologo si era gettato dal Golden Gate (famoso ponte di San Francisco, NdCT). Lei, tra le lacrime, mi disse che non credeva che suo padre si sarebbe mai potuto suicidare. E mi chiedeva di fare luce sulla sciagura. Fu una folgorazione, piccola. Il mio cuore non capiva più niente. Batteva più forte di un disco di Chuck Berry. Decisi che mi sarei



preso cura di lei, e l'ho fatto." E a questo punto (se avete resistito) ha inizio il gioco vero e proprio, come un flashback nella vita di Tex. Il caso vi porterà a incontrare un gran quantitativo di personaggi: un'affascinante agente del CAPRICORN (interpretata da Monique Lanier), un ex investigatore privato (Henry Darrow), un assassino (Richard Norton) e un oscuro e mellifluido miliardario (Michael York). Nel corso delle vostre indagini vi troverete a visitare un gran numero di posti differenti, dalla Nuova San Francisco alle foreste del Nord-Ovest, dalle rovine di Anazasi in Arizona (qualcuno le ha mai sentite nominare?) all'isola di Alcatraz, conosciuta anche come The Rock. Nel corso della storia, oltre a venire a capo del complicato intrigo nel quale ben presto ci troveremo ingabbiati, impareremo a scoprire gli eventi che hanno trasformato il giovanottone di belle speranze che fu Tex nel cinico detective che invece tutti conosciamo.

DVD ET IMPERA

Mi permetto di parlare del supporto su cui verrà distribuito il gioco prima che del gioco stesso, per il semplice fatto che è talmente importante da non poter relegare queste informazioni alla fine dell'articolo.

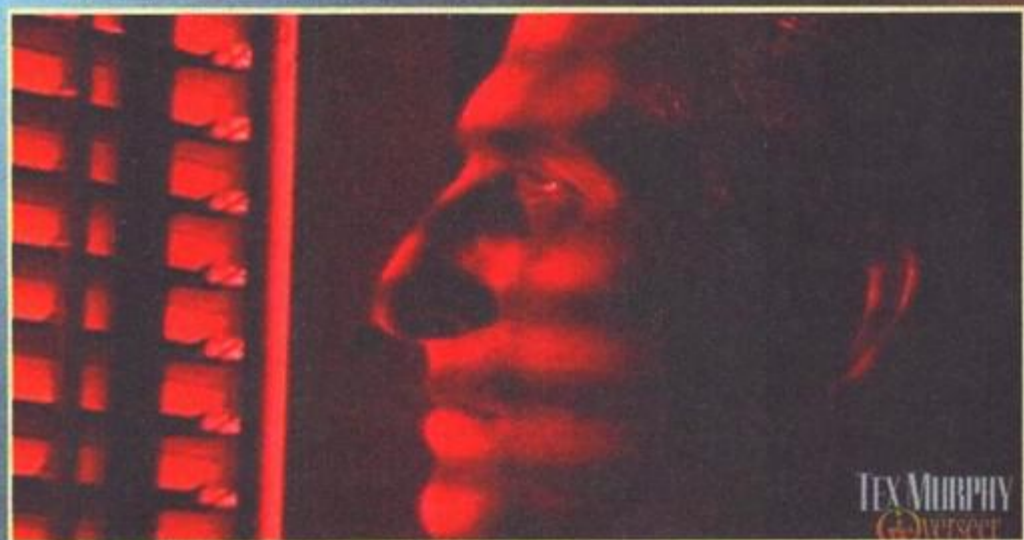


Il titolo della Access sarà il primo titolo (e te pareva?) a sfruttare le nuove tecnologie di memorizzazione offerte dal Digital Video Disc. Il DVD, ormai arrivato anche in Italia a prezzi quasi accettabili, è in grado di memorizzare il contenuto di cinque CD su un'unica pizzecca di plastica luccicante (CD swap, addio!). Inoltre, il DVD legge i file video scritti in formato MPEG-2 (previa scheda apposita sul PC) e quelli audio registrati in AC-3. Belle sigle, vero? Il succo è che i filmati gireranno a 30 fotogrammi al secondo a schermo intero a 65.000 colori (nei precedenti capitoli i fotogrammi al secondo erano solo 10); per i suoni lo standard AC-3 corrisponde al più famoso Dolby Surround, quello che, quando sentite

Ecco alcuni personaggi che incontrerete nel corso del gioco. Sono curioso di sapere quale volto si celi dietro il cappello da cowboy dell'ultimo buffo ometto.



La biografia non autorizzata di Murphy



Esattamente come Lady D., Madonna e Mastro Lindo, anche per il nostro investigatore preferito non poteva mancare una biografia non ufficiale della sua vita. Ecco, in sintesi, i momenti peculiari della tragicomica esistenza di Tex (estrapolati dalle 4 precedenti avventure che lo hanno visto protagonista, più un pizzico di immaginazione), detective privato a metà tra Humprey Bogart e Deckard di Blade Runner:

1998 Terza Guerra Mondiale (non che c'entri molto, ma visti i casini di questi giorni in Medio Oriente, io farei gli scongiuri del caso).

2005 Il mondo assiste basito alla nascita dell'uomo nuovo, destinato a salvare la razza umana, portatore di speranza per le agonizzanti esistenze degli sperduti animi del pianeta terra, colui che tutto può, LUI CHE FINAL... (Sbnk!) ehm, dicevo, sì, Tex Murphy.

2010 Alla tenera età di 5 anni il nostro vede per la prima (ma non ultima, si dice) volta Il falco maltese, film noir con Bogey che diventerà il modello di vita di Tex. Peccato, come dice lui stesso, essere nato cento anni troppo tardi.

2023 Tex trasloca a San Francisco.

2024 ca. Tex si iscrive all'Università di Investigazione dello Utah e alla Scuola per Corrispondenza per Investigatori Privati.

2025 L'infaticabile e cocciuto ometto, sebbene con un diploma di P.I. in mano, vive di espedienti per qualche tempo.

2029 Ormai ventenne, Tex entra a far parte dell'agenzia investigativa del Colonnello.

2027 Viene cacciato a pedate dall'Agenzia, dopo aver fatto sospendere il Colonnello. Tenta di entrare nei Giants durante il campionato di quell'anno. Non viene accettato (ma vè?). Va a lavorare saltuariamente per l'ufficio di D.A. (non chiedetemi chi sia questo tizio. Non posso controllare tutte le mie fonti. NdCT), il quale a breve lo licenzierà per sospetta insubordinazione.

2033 Il primo caso di Murphy, quello di Mean Streets.

2037 Tex incontra colei che sposterà, Sylvia Linsky. In questo periodo Tex risolve il caso Overseer. A proposito della ex-moglie, Tex dice: "A volte la gente mi manda all'inferno. Io rispondo che ci sono già stato". Una leggenda...

2039 Il caso Martian Memorandum, che vede l'inizio della collaborazione tra Tex e il commissario Mac Mulden.

2040 ca. Tex trasloca in quello che sarà il suo ufficio per tutto il resto della carriera, la spoglia stanzetta dell'Hotel Ritz in Chandler Avenue.

2042 Divorzio tra Tex e Sylvia Levinsky (OOPS! Volevo dire Linsky. Scusa, Bill).

Il caso Under A Killing Moon. La Mutant League omaggia Tex di un assegno di 10.000\$. Tex ne approfitta per ristrutturare l'ufficio.

2043 Il caso The Pandora Directive.



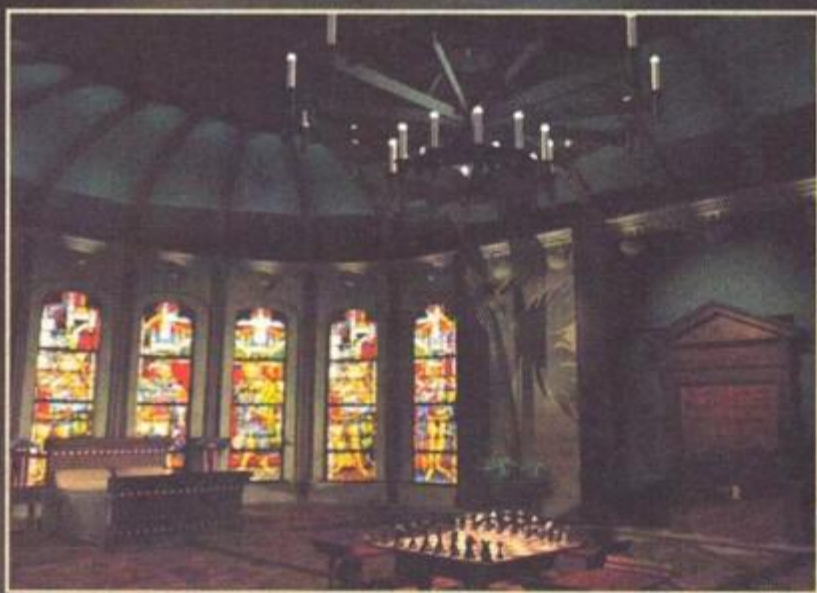
un colpo di double-shotgun, vi fa svenire dalla paura e contestualmente impazzire di gioia (previo impianto supermegastereo con 4 casse e subwoofer). A livello grafico la presenza del DVD influirà quindi sia sui filmati veri e propri che sul mondo 3D che vi troverete ad esplorare, il quale

troverà beneficio in qualche migliaio di colori in più rispetto al formato CD.

So già a cosa state pensando, e vi dico subito che i responsabili del marketing della Access, dimostrando una lungimiranza non comune, accluderanno nella stessa confezione e il DVD del gioco e i 5 CD-ROM standard. Questo da una parte garantirà al Pastore di giocarselo subito al meglio, e a tutti gli altri di cominciare ad addentrarsi negli oscuri meandri dell'avventura, salvo poi, dopo sostanzioso upgrade del sistema, finirla o -perché no?- rigiocarla con tutte quelle chicche in più offerte dal supporto ancora luccicante che avrete appena montato nel vostro case. Niente male, Access, davvero niente male...

E ORA VENIAMO AL GIOCO...

Dopo aver esaurientemente discusso della trama, dei suoi sviluppi e del supporto ottico, direi di passare in batta alla struttura (che altro non è se non la redazionale consuetudine di ricoprirsì di strutto per svincolare più facilmente dalle grinfie di SS in vena di affibbiare recensioni). Cominciamo col dire che nell'impostazione basilare il gioco è rimasto identico: tanta avventura, con la consueta miscela di puzzle ed enigmi più o meno strampalati (una sessantina), esplorazione certosina di locazioni foto-realistiche (date un'occhiata alle foto di queste pagine!), dialogo con svariati personaggi (28, per la precisione). Dimenticavo di dirvi che il motore del gioco è in 3D reale, con possibilità di guardare e interagire a 360°. E supporterà le schede acceleratrici più blasonate. Esistono due modalità di gioco, richiamabili in qual-



siasi momento: una, di movimento, vi permette di camminare, guardarvi intorno, spostarvi da un luogo all'altro, di fare tutte quelle cose per cui non avete bisogno delle mani. L'altra, chiamata interattiva, blocca l'immagine che vedevate al momento del cambio di contesto e vi permette di interagire con quello che i vostri occhi hanno davanti. Sembra complicato da spiegare, ma nei precedenti episodi il tutto funzionava in maniera intuitiva e comoda; se pensiamo che qui il tutto si svolgerà a schermo intero (e non nella finestrella di UAKM e PD), e sempre via mouse, direi che ci si possono attendere grandi cose.

I programmatori hanno pensato a tutto (o per meglio dire, a tutti): sono previsti, come in PD, due livelli di difficoltà; chi si stressava con enigmi troppo complicati troverà un potente e completo sistema di aiuto, che va dal semplice suggerimento fino alla soluzione integrale dell'enigma. Infine, coloro i quali (come il sottoscritto) trovavano eccessivamente frustrante il continuo cambio di CD, sappiano che i dati

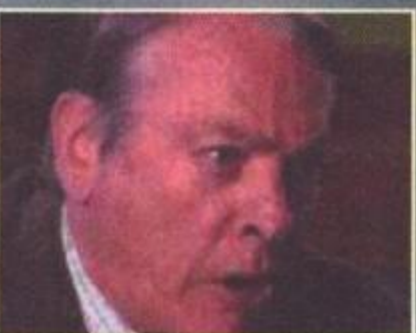
Hollywood fatti da parte, arriva la ACCESS...

Da UAKM in poi, i casi (giochi) di Tex Murphy hanno avuto il beneficio della partecipazione di attori più o meno famosi; in questo piccolo box mi permetto di citare i più noti (e colgo l'occasione per mostrare al mondo cosa significhi avere una vera cultura di cinema):



Chris Jones: proprio lui! Il grande Tex Murphy! Non si tratta certo di un attore professionista (e chi ha visto gli ultimi due episodi della saga, sa cosa voglio dire), ma del game designer/produttore del gioco. Evidentemente costava troppo assumere un attore per i tre capitoli che fin dall'inizio erano stati pianificati per Tex Murphy, oppure a Chris piaceva troppo l'idea di poter recitare e ha detto: ok ragazzi, i soldi li metto io, giusto? Anche le idee, giusto? Allora si fa come dico io, giusto? E quando si dice scelta azzeccata...

Brian Keith: il Colonnello, mentore di Tex nei primi anni di attività investigativa. Se non lo avete mai sentito nominare (vergo-gna!), vi dirò solo che interpretava il giudice Hardcastle nella vecchia serie TV Hardcastle e McCormick. Lo ricorderanno i più vecchi di voi nei panni dello zio di Tre nipoti e un Maggiordomo.



Kevin McCarthy: in Pandora lo abbiamo visto nella parte di Gordon Fitzpatrick, amico dello scienziato scomparso che Murphy aveva il compito di ritrovare. Al cinema lo ricordano invece come abile caratterista; citiamo Salto nel Buio di Joe Dante, nel ruolo del cattivo scienziato, o Flamingo Road, tristissimo polpettone TV stile Dallas.



Regan Madsen, figlia dello scomparso dottore di cui sopra. **Attenzione alla superba filmografia:** Sheena La regina della Jungla e 007 Bersaglio Mobile, più qualche puntata delle Charlie's Angels.

E arriviamo all'ultima (ma non ultima, sappiatelo! Scoop! Pare si chiamerà "Trance") puntata della saga della Access:



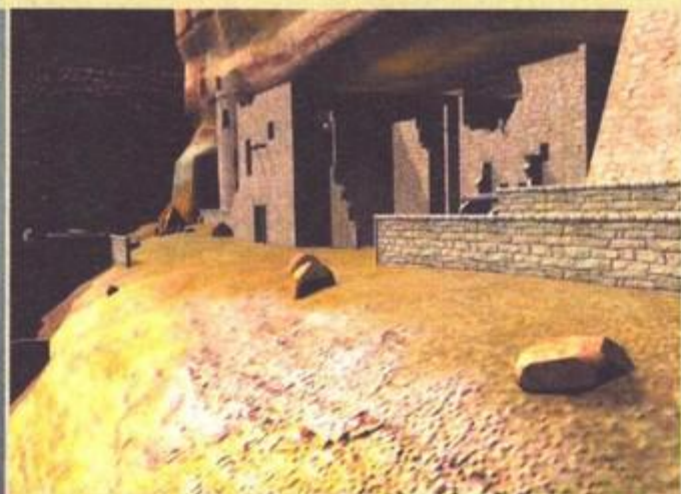
Michael York: già visto in Assassinio sull'Orient Express, La Bisbetica Domata, una quarantina di altri film meno famosi, un gran numero di sceneggiati televisivi e (attenzione!) Austin Powers - Il controsposone; nel gioco svolge il ruolo di J. Saint Gideon, il miliardario cattivone del gioco.



La mia vicina mi sussurra che tra un po' questo brutto ceffo permetterà al mio visino di fare la conoscenza con il palmo della sua mano, dando così origine a un suono acuto ma allegro.

Un minuto di contemplazione di fronte alla bellezza della foto. Ovviamente trattasi di immagine del gioco, non di qualche bizzarro rendering... A proposito, il bianco matta in 3 mosse! (Ma con quegli scacchi si potrà giocare?).

Ecco le rovine dell'Arizona cui mi riferivo nell'articolo: affascinanti, nevvoro? Verrebbe quasi voglia di indossare un paio di short marroni, anfibi, una maglietta azzurra, farsi crescere una lunga treccia di capelli, allacciarsi un cinturone carico di armi e munizioni e cominciare a esplorare le catacombe.



sui dischi saranno adeguatamente replicati, in modo da non necessitare di "swapparli" fintantoché non si compirà qualcosa che farà proseguire nel gioco (e che ovviamente non sta sul CD che avete caricato in quel momento). Gli smanettoni potranno configurare la grafica come più gli aggrada: chi ama il look pulito e particolarmente "new-age" potrà abilitare il bi e tri-linear filtering, chi ama il dettaglio potrà incrementarlo con la funzione di mip-mapping, e così via. Overseer sarà una storia non lineare, overrosia nel corso delle vostre indagini potrete prendere decisioni che influenzeranno il resto del gioco, portandovi a finali differenti. Alla Access assicurano di aver strutturato il sistema dei bivi un po' meglio di Pandora, nel quale assistere a finali differenti era questione di recuperare un adeguato savegame, giocare pochi minuti e gustarsi un altro filmato. Signori, credo di avervi detto tutto. Non resta che togliere dall'armadio il vecchio spolverino e prepararsi all'avventura!

Claudio Todeschini

Il suono diventa vivo

Arriva il fenomeno in tre pezzi

Subwoofer superpotente



Altoparlanti satelliti per un suono extra-puro

Specifiche:

- Subwoofer separato con uscita più potente dei tradizionali altoparlanti
- Amplificazione separata dei bassi e delle frequenze medio-alte per evitare distorsioni anche ad alto volume
- MicroWorks CSW350™ (nella foto sopra): potenza totale 68W (RMS) Risposta in frequenza dei satelliti 150 Hz - 20 KHz; Subwoofer 30 - 150 Hz; Distorsione armonica totale inferiore all'1%
- Tre modelli per tutte le esigenze: PC Works CSW100, SoundWorks CSW200, MicroWorks CSW350

Scatenate la vostra Sound Blaster® con la nuova linea di sistemi a tre altoparlanti Creative: tre modelli per tutte le tasche che vi trasporteranno nell'esperienza sonora più realistica e trascinante mai ascoltata. Sentirete ogni effetto dei vostri giochi come se in pista ci foste voi: il fischio del vento, il rombo del motore, l'urlo della folla. Vi godrete la vostra musica preferita come a un concerto dal vivo. Non c'è suono più realistico di questo: progettati dagli esperti di Cambridge SoundWorks®, i nostri sistemi amplificati con subwoofer e altoparlanti satelliti vi danno potenza e prestazioni da campioni, con bassi tonanti e un'ampissima gamma di suoni. **Provate con le vostre orecchie il fenomenale realismo sonoro che solo i creatori della Sound Blaster potevano darvi.**

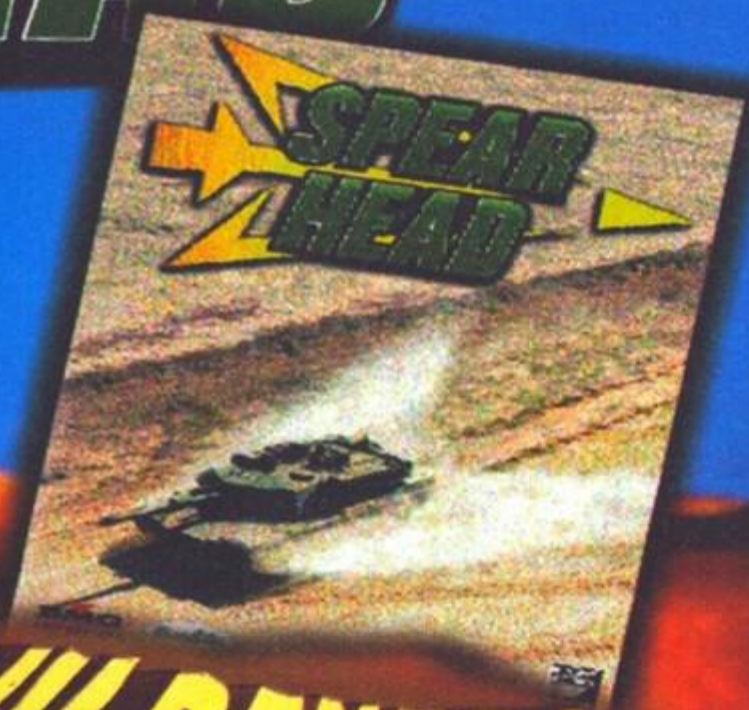


Le soluzioni multimediali più potenti per il vostro computer

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

SPEAR HEAD



QUI DENTRO
C'E' TUTTO QUELLO
CHE I VERI CARRI ARMATI
NON POSSONO GARANTIRVI:

AZIONE!

Requisiti del sistema - Windows 95

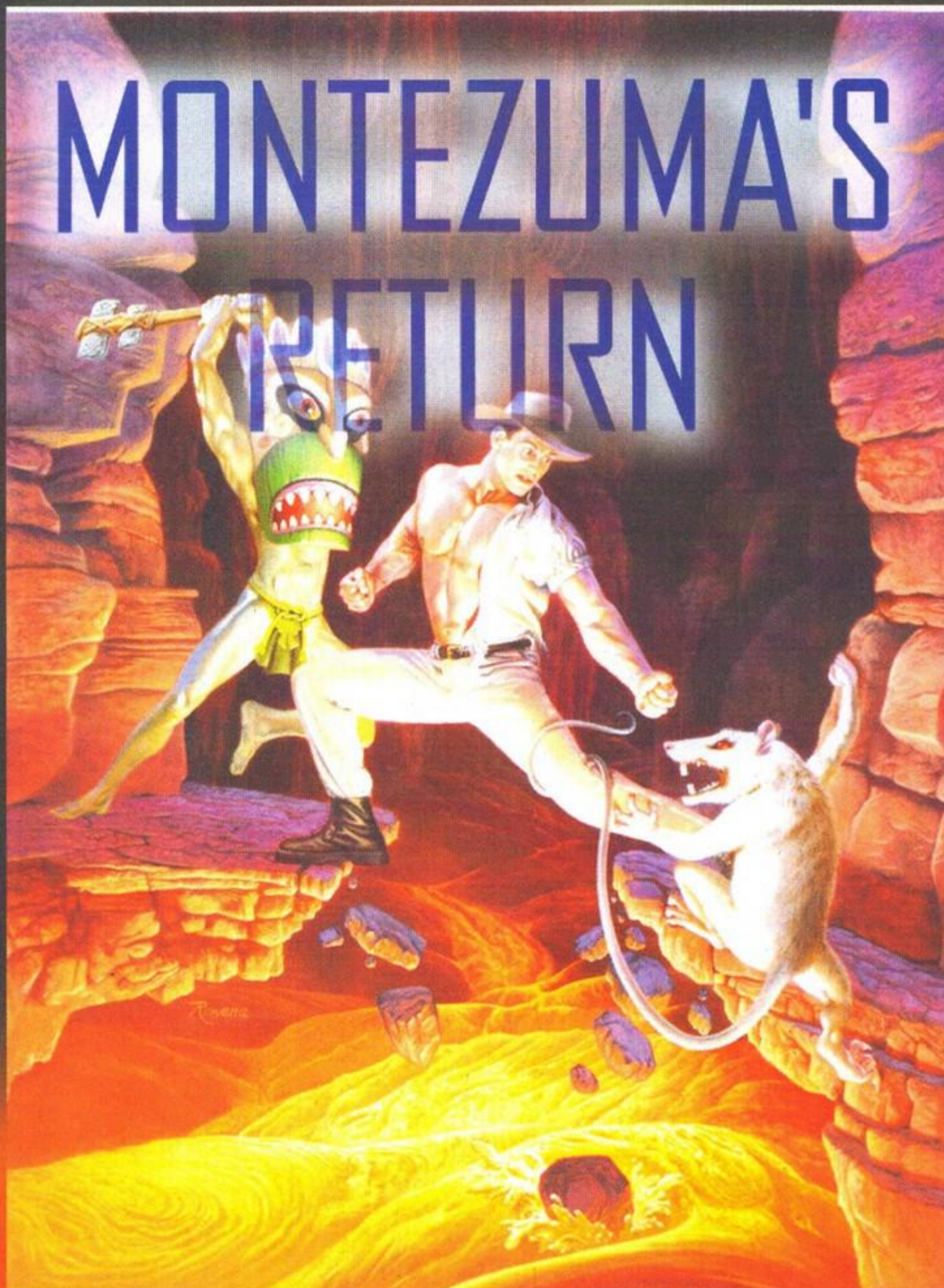
Processore : P90
CD-Rom : 2 X
Memoria : 16 MB Ram

Scheda Audio
Scheda grafica : 2 MB
Direct X 5
Tastiera, Mouse



BMG
INTERACTIVE

MONTEZUMA'S REVENGE



Lo spirito dei videogiochi storici ritorna nel primo platform tridimensionale in soggettiva!



Urca, che salto! Speriamo di non sbagliare perché, a differenza di molti platform 2D, in MR ci si può fare male cadendo. In realtà è una delle cose più divertenti, perché compaiono un sacco di stelle gialle che ci girano intorno alla testa!



Una foto ricordo ravvicinata di uno degli enormi ratti che infestano i livelli. Un bel calcione volante sugli incisivi e gli farete passare la voglia di rodervi le rotule...

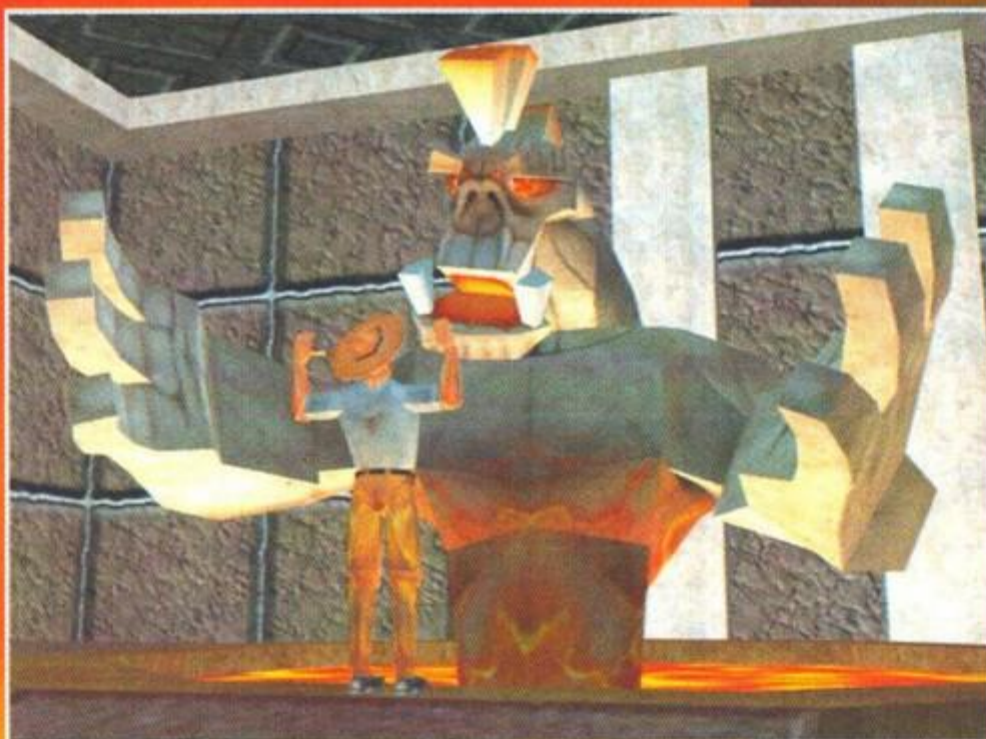
Il mese scorso abbiamo analizzato, sviscerato e sciorinato ogni particolare degli sparatutto in soggettiva attesi nel prossimo futuro. Ci siamo poi tutti esaltati per un platform 3D come Croc, mirabilmente recensito dal Grande Felino. In questa preview ci occuperemo della prima opera appartenente a un genere tutto nuovo che sta un po' a metà tra i due citati, il platform tridimensionale in soggettiva! Un gioco che

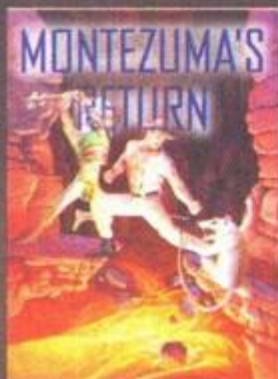
sfrutta un motore alla Quake per ricreare l'atmosfera, gli enigmi, il gameplay e soprattutto le sensazioni dei giochi che hanno fatto passare tanto tempo ai vecchi ruderari come me, quando la terza dimensione era una chimera, il C64 era la "dream machine" di ogni bamboccio dalle mani paciocchese e i supporti magnetici erano delle semplici audiocassette. In Montezuma's Revenge senza dubbio ci sarà una bella dose di combattimento, ma a differenza degli

shooter 3D a cui siamo abituati il problema non sarà mai quello di farsi strada tra mucchi di nemici, trasformandoli nel contempo in mucchi di cadaveri, bensì qualcosa di molto simile all'atmosfera dei classici giochi a scorrimento orizzontale: non a caso la configurazione standard dei tasti assegna il salto al tasto sinistro del mouse, tipicamente utilizzato per fare fuoco fin dai tempi di Doom... e questo dovrebbe già dire tutto.

Tanto per non smentirmi mi sono alquanto sbattuto per ottenere delle informazioni di prima mano ed è con gioia, e una comprensibile punta di orgoglio, che vi posso dire che l'intervista e gran parte di questi screenshot sono in esclusiva... ormai è diventato un vizio! Il nostro interlocutore stavolta risponde al nome di Steve Bergholtz, "biz wiz" della Utopia Technologies, Inc. Quest'ultima è una casa di software ludico fondata nel 1992, non molto nota finora (il loro primo gioco

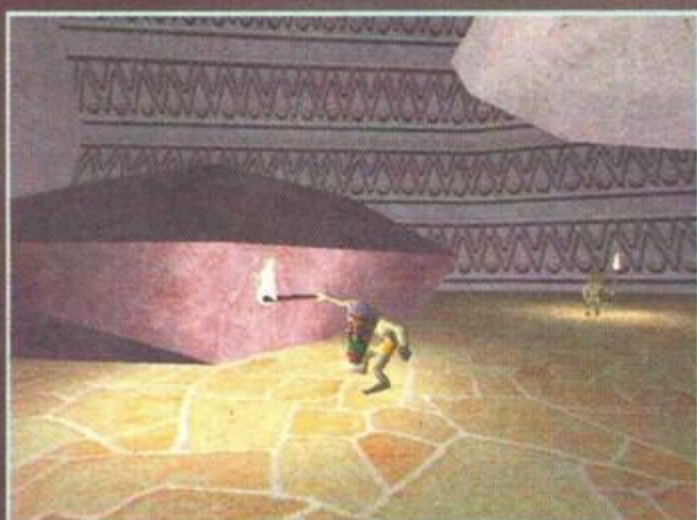
Non ci posso credere! Ma questa è una palese citazione da Chton, il mostro finale dello shareware di Quake!





è stato un certo "Counter-top Champion", se non erro un coin-op) ma con tutte le carte in regola per ritagliarsi un posticino al sole nel panorama del videogame. Ma passiamo all'intervista, articolata e complessa: nel caso, come al solito, mi riserbero di interrompere il dialogo per approfondire qualche punto di particolare interesse.

Stefano Gaburri - Il Ritorno di Montezuma, un gioco d'azione/avventura/platform nel quale NON DOVETE distruggere e fare a pezzi tutto ciò che si muove. Hmmm, ma perché dovrebbe piacerci? Considera che tipicamente il videogiocatore è un pazzo assetato di sangue [incidentalmente: con solo pochi mesi



Come potete vedere gli effetti di luce mobile sono belli anche in versione software... questi nanetti praticamente girano con una torcia unicamente per dimostrarlo. Certo, senza 3Dfx bisogna rinunciare alla luce colorata.

di ritardo, i nostri colleghi di quotidiani e TG si sono accorti di Postal, e contemporaneamente si sollevano le prime voci di integralisti para-cristiani contro Messiah. Ma non finirà mai questa storia?]

Steve Bergholtz - I giocatori che non hanno avuto l'esperienza dei platform originali apprezzeranno le novità tecnologiche presenti in Montezuma's Revenge e, soprattutto, la sua originalità. Stiamo realizzando molte cose che non si sono mai viste in un tipico gioco in soggettiva. Potrete balzare da una liana all'altra, verrete scagliati in alto da piattaforme elastiche, nuoterete in totale libertà e potrete spostare gli oggetti per risolvere alcuni enigmi. I fan del Montezuma bidimensionale a scorrimento degli anni '80 potranno riscoprire la magia dell'originale: di quello abbiamo voluto preservare l'approccio, le sensazioni e il puro e semplice divertimento.

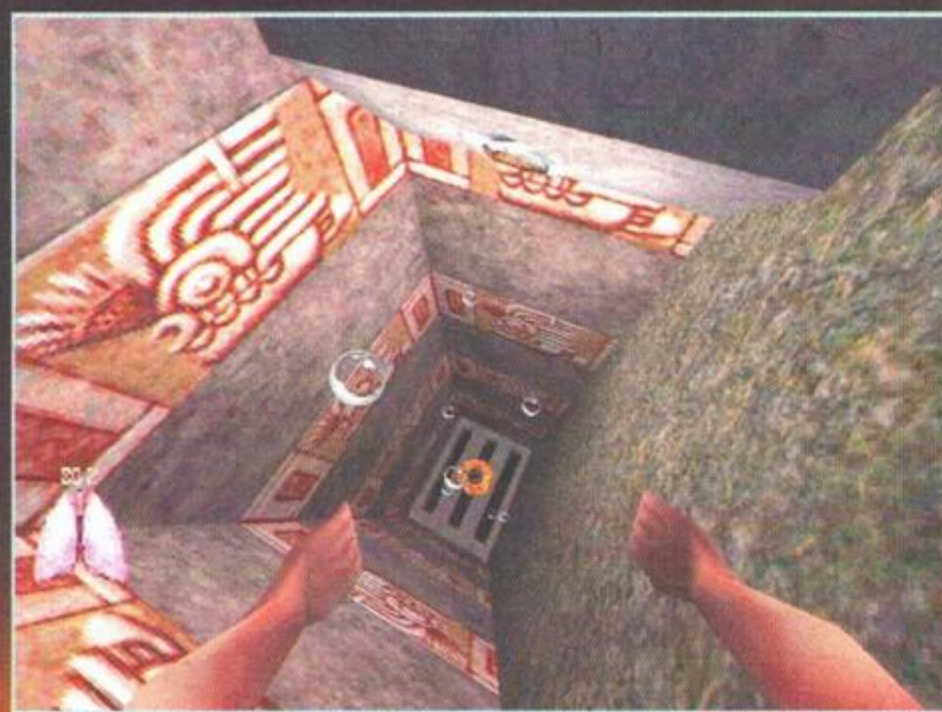
SG - Ma quali sono i concetti, le idee principali sulle quali vi siete basati per portare il vecchio genere del 3D in prima persona a un nuovo livello? Una delle prime cose che si notano è che, final-

mente, possiamo vedere le nostre gambe oltre alle braccia, e sono tutte animate.

SB - Innanzitutto l'esperienza sarà molto immersiva: come hai detto sarà possibile vedere le proprie braccia e le gambe, e queste saranno completamente animate, mentre di solito sono abbastanza statiche o - nel caso delle gambe - completamente invisibili. Ma la cosa più bella è che le potrete USARE: non solo per combattere ma anche per arrampicarsi, afferrare le corde, nuotare e manipolare gli oggetti.

Adesso che i PC sono in grado di realizzare scene 3D in alta risoluzione con una velocità degna dell'appellativo di "tempo reale", diventa veramente centrale ai fini del gioco la qualità del modello fisico. La nostra tecnologia (UVision) è molto robusta da questo punto di vista: possiamo simulare il vento, mulinelli in acqua, gestire la gravità e molto altro. Abbiamo tenuto in considerazione l'attrito e persino, in alcuni casi, la resistenza offerta dall'aria. Così vi troverete a scivolare su lastroni ghiacciati, oppure a camminare faticosamente nella sabbia. Dovrete poi prendere in considerazione lo slancio e la vostra inerzia per saltare accuratamente da una liana all'altra. I titoli futuri potranno usare questo modello così complesso per simulare scene soprannaturali, come pianeti con antigravità.

SG - Interessante, ma prima di andare sul tecnico



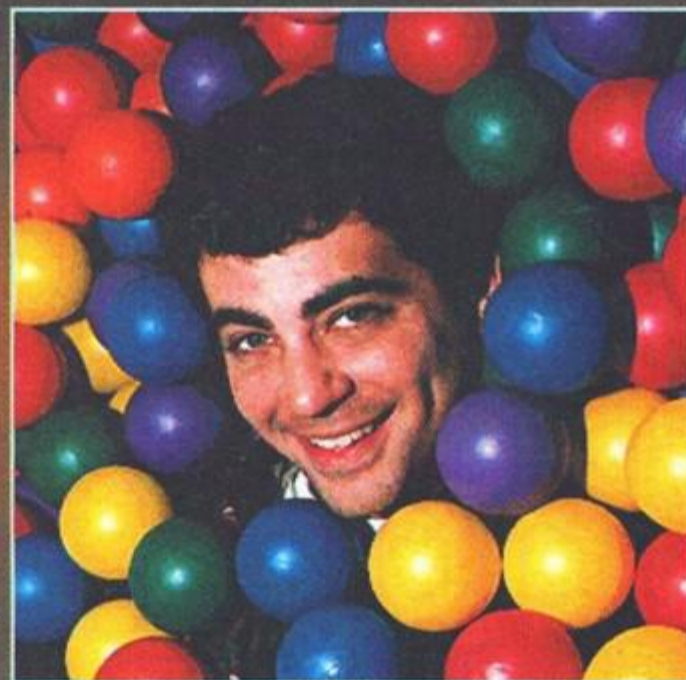
Qui stiamo nuotando, anche se non si capisce assolutamente perché l'effetto acqua non era stato ancora implementato: ho voluto mostrarvi questa foto perché ho apprezzato le bollicine e, soprattutto, lo sprite dei polmoni in basso a sinistra, che indica l'ossigeno rimasto!

parliamo un po' del plot. Come descriveresti il personaggio principale, Max Montezuma?

SB - Max Montezuma è l'unico erede in linea diretta del leggendario Re degli Aztechi, e ritorna in quella terra proprio per reclamare giustamente la sua eredità. Nessuno sa da dove venga, nessuno sa dove stia andando [sembra la storia della mia vita, ndSG] ma una cosa è certa - se c'è pericolo e la possibilità di scoprire favolosi tesori, Max non tarderà ad arrivare. Alcuni lo definiscono un cacciatore di taglie, altri lo ritengono una spia internazionale. Di sicuro anche quando non va alla loro ricerca i guai sembrano seguire Max come api attratte dal miele, e questo ovviamente a Max sta benissimo. Non farmi dire di più della trama... preferisco lasciarla come sorpresa. Vi posso solo anticipare che sarà piena di Aztechi, ma faranno capolino anche degli alieni.

SG - Ma perché avete scelto proprio una scenario di ambientazione Azteca?

SB - Beh, è misterioso, eccitante e fantastico. La magia e le entità



Il figuro qui ritratto in un momento di intensissimo pensiero filosofico altri non è che lo Steve Bergholtz che ci ha tenuto compagnia in queste pagine. Mi ha fatto ridere il fatto che, quando mi ha dato l'URL di quest'immagine per scaricarla, ha aggiunto che "non è però molto seria, e probabilmente non vorrai usarla". Si vede che non ci conosce...

soprannaturali trovano un ambiente naturale e l'atmosfera in generale è colorata e interessante.

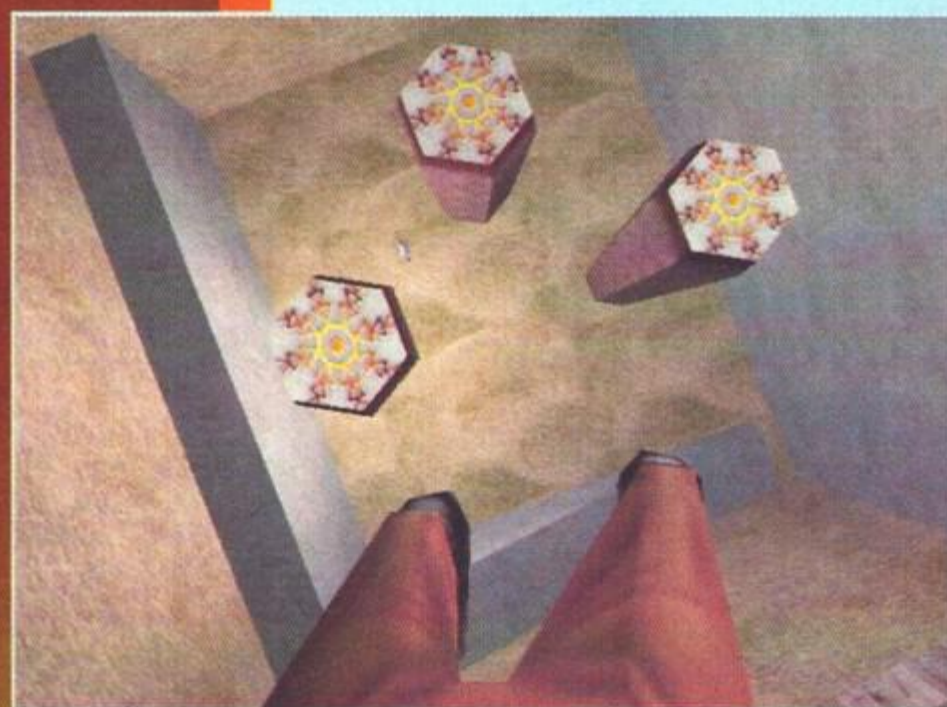
SG - Ma avevate in mente una particolare fascia d'età? Sicuramente, data la filosofia non-violenta mutuata dai vecchi platform, Montezuma sarà adatto anche a innocenti creature impuberi (per intenderci, quei bimbi che gridano "brucia, bastardo!" quando danno fuoco a qualcuno con un lanciafiamme).

SB - Sicuramente sarà adatto ai bambini, ma ci saranno motivi d'interesse per tutte le fasce d'età: ad esempio, il solo aspetto tecnico è una ragione d'interesse non indifferente, anche se senza dubbio non quella principale. Gli enigmi e il peculiare gameplay saranno divertenti per chiunque: oltretutto il sistema di controllo, alquanto simile

ad altri giochi in soggettiva, aiuterà i giocatori più esperti a calarsi nei panni di Max subito e senza fatica. Come hai detto tu, infine, la totale assenza di dettagli "gore" costituirà sicuramente un bonus per i molti genitori preoccupati del tasso di violenza.

SG - OK. Quindi abbiamo un vecchio platform rivitalizzato con l'ausilio di una moderna tecnologia, in un ambiente tridimensionale con tre gradi di libertà. Ma qual è stato il problema più difficile che avete dovuto affrontare trasportando i classici enigmi di

Questo bel salto esemplifica una delle novità più piacevoli, ovvero il fatto che guardando verso il basso possiamo vedere le nostre gambe.





Anche qui non poteva mancare ciò che odio di più, la lava. Non uno, dico non UN SOLO gioco che non ce l'abbia! E poi guardo gli screenshot di SiN, Prey, Daikatana, Unreal... lava dappertutto! Aaaagh!

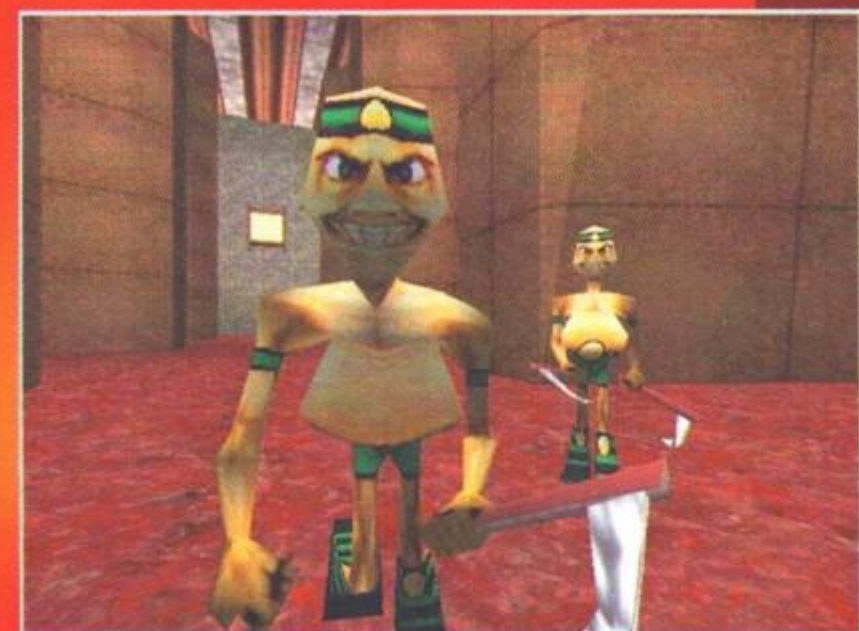
un platform 2D nel nuovo ambiente in soggettiva? Avete dovuto rinunciare a qualcosa? E al contrario, che cosa siete stati in grado di aggiungere?

SB - In passato ci sono stati dei problemi nel conferire a un titolo in soggettiva la profondità di game-



Il nanetto mascherato più a sinistra cercava di fare il truzzo, con la sua spranga, ma il mio diretto sinistro l'ha proiettato dici metri indietro contro il muro. Certo, il suo compare adesso sembra pronto a farmi male...

play di un gioco come Super Mario 64. Quasi tutti questi problemi sono stati risolti con l'adozione di una telecamera intelligente: quando sali lungo una corda, Max guarda automaticamente in alto. Quando cadi, ti ritroverai a guardare verso terra al di là delle



tue gambe che si agitano pazzamente! Ovviamente abbiamo adottato piattaforme mobili particolarmente grandi, per evitare salti alla cieca.

Certo, il nuovo approccio in soggettiva ha fatto sì che dovessimo abbandonare un sacco di buone idee: abbiamo dovuto lavorare due anni prima di capire che cosa veramente possa funzionare al meglio. Adesso, quando ci viene una buona idea, siamo al 99% sicuri che sia anche realizzabile

senza particolari problemi.

SG - E il combattimento? D'accordo, non sarà la cosa più importante, ma sicuramente qua e là dovremo menare le mani.

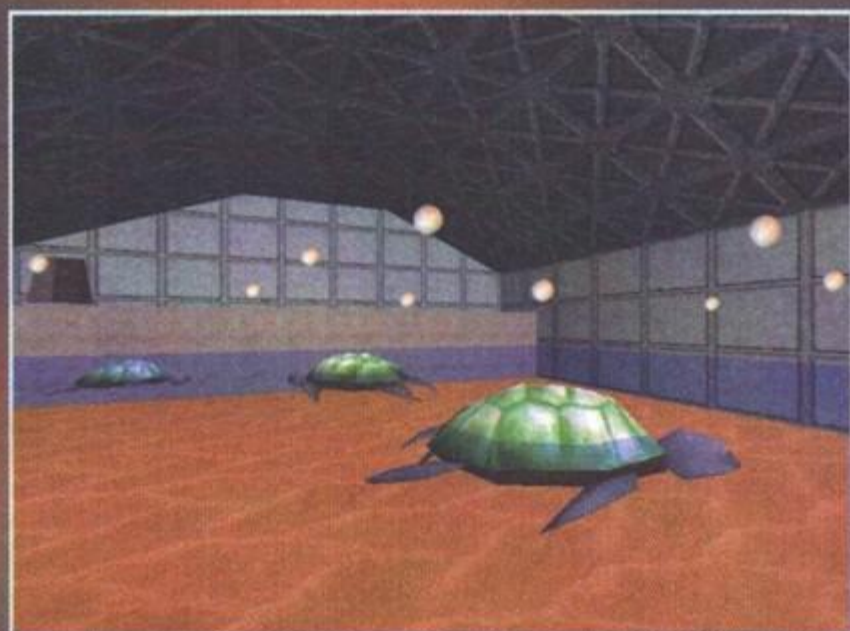
SB - La cosa più intrigante del combattimento è che dovrete usare il cervello tanto quanto le mani, se non di più. In particolare incontrando uno dei molti "boss", sarete costretti a usare il vostro intuito per scoprire il suo punto debole. Naturalmente Max Montezuma può badare ai mostriciattoli più deboli con una combinazione di calci, pugni e salti (il mio preferito è il calcio volante), ma contro uno zombi azteco alto 10 metri non c'è speranza di fare a pugni. Non voglio dire troppo, ma sappiate che spesso sarete in grado di ritorcere l'arma di un nemico contro se stesso...

SG - Ma quale sarà il ritmo dell'azione? Spero abbastanza concitato. Per dire, quanti enigmi o nemici ci saranno in media in ogni locazione?

SB - Ci sarà azione a ogni piè sospinto - un salto difficile, un nemico, o un puzzle. Gli enigmi saranno nuovi e diversi in ogni livello, così come gli avversari. Potete aspettarvi cinque o sei enigmi "principali" per livello, come "aggiusta questo ponte" o "come si può riattivare l'ascensore?", e dozzine di problemi minori come il classico "ma come farò a raggiungere quella gemma così in alto?".

Durante la fase di design di MR siamo stati molto attenti affinché ci sia dell'azione di qualche tipo ogni mezzo minuto o giù di lì. Abbiamo voluto assolutamente evitare la sindrome del "mi aggirò senza avere nulla da fare", purtroppo presente in molti titoli 3D. La frequenza dei nemici sarà abbastanza alta, e saranno veramente diversi: aspettatvi ratti e avvoltoi ma anche teschi, stregoni, gorilla, grandi felini [ehi, ma questo ce l'abbiamo già... ndSG] e un sacco di altri nemici umanoidi e non. Ovviamente, non c'è bisogno di dire che i boss saranno radicalmente differenti tra di loro.

Interessante. Tra l'altro posso dirvi che non mancheranno neppure le situazioni più complesse, come la seguente: a un certo punto troverete una ranocchia gigante bloccata sul fondo di un pozzo. Guardando giù potrete assistere agli sforzi del povero ranocchione, che per quanto si sforzi non riuscirà a saltar fuori dalla sua umida prigione (e con questo ho fatto una vezzosa rima). Ma dopo che avrete trovato il modo di liberare la rana, quest'ultima comincerà a seguirvi e vi sarà di grande aiuto per raggiungere molte locazioni, dal momento che potrete cavalcarla e, sulla sua groppa, saltare dove prima non sare-



ste mai potuti arrivare.

Come vedete ci possiamo aspettare situazioni complesse ma anche, non di rado, alquanto divertenti. Del resto fare un gioco improntato a una filosofia non-violenta e rinunciare allo humor sarebbe stata un'occasione mancata... ma a questo proposito ridiamo la parola a Steve.

SB - Molti si ricordano ancora l'esilarante sequenza di morte dell'originale platform "Montezuma's Revenge"... ci saranno un sacco di occasioni di ridere in Montezuma's Return. Per esempio, a un certo punto vi scontrerete con un cacciatore di teste, un avversario particolarmente ostico. Nel caso vi uccida partirà un video che mostra lo stesso cacciatore che vi infila in un calderone gigante, dopo essersi messo in testa il vostro cappello. In realtà i giocatori cercheranno di morire in tutti i modi proprio per godersi le sequenze video relative, francamente divertenti. Anche la trama, di per sé, è alquanto ironica, facendo il verso a molti film d'avventura e fantascienza di serie B.

A parte l'esempio della ranocchia gigante, in generale ci sarà un certo livello di comunicazione con gli altri abitanti: potrete corrompere qualcuno con dei regali, impaurire altri e in generale interagire in maniera abbastanza complessa. Comunque non è previsto l'uso di parole: tutta la comunicazione avverrà attraverso le azioni di Max Montezuma e dei suoi interlocutori.

In effetti ho anche chiesto a Steve:

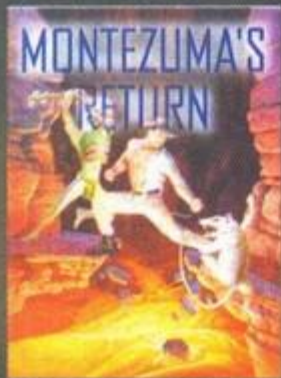
SG - Certo, ci saranno un sacco di differenti nemici, sia non pensanti (come i teschi rimbalzanti) che abbastanza stupidi (per esempio i ratti). Ma possiamo aspettarci anche qualche nemico intelligente, con una IA avanzata? O anche delle entità non ostili?

SB - Entrambe le cose. Nel gioco incontrerete dei personaggi amichevoli, come le tartarughe marine sulla cui schiena potrete saltare per attraversare una stanza allagata. Ci saranno anche dei felini che non vi attaccheranno se non li provocherete. I cattivi saranno veramente intelligenti e avranno la facoltà di muoversi per tutto il livello: in alcuni casi sapranno quando non è più il caso di attaccare e batteranno in ritirata.

SG - Orbene, passiamo all'aspetto più puramente tecnico del gioco.

SB - Una delle cose più emozionanti sarà assistere agli effetti di trasparenza della versione accelerata. Immaginate di incontrare





una libellula gigante: ebbene, le sue ali saranno delicatamente traslucide. Ma non è finita qui: attraverso le ali potrete forse vedere una finestra, con un altro livello di trasparenza, e attraverso la finestra vedere che cosa c'è fuori! Un'altra cosa alla quale abbiamo posto la massima attenzione sono gli effetti di luce colorata. Puoi

vedere nel demo che le luci sono dinamiche, mobili e in grado di cambiare colore.

SG - Ma avete sviluppato il motore pensando esplicitamente a Montezuma oppure sarà un engine "generico" e riusabile? Avete in progetto di fare altri giochi con la stessa tecnologia?

SB - Sicuro. Il motore è molto potente e non è in alcun modo limitato ai giochi in soggettiva. Non solo ci sono probabilità che Montezuma diventi una serie, ma abbiamo anche molte idee per altri titoli.

SG - Coraggio, abbiamo quasi finito. Ma prima vorrei sapere qualcosa di più sulla musica e gli effetti speciali. Presumo che ci saranno tracce audio? E già che ci siamo, di quanti CD sarà composto MR?

SB - L'intero gioco sarà contenuto su un solo CD. Potrebbe anche esserci una colonna sonora su CD ma comunque siamo propensi ad avvalerci del MIDI così da associare una musica particolare a ogni locazione anziché essere limitati dalle tracce audio. La musica sarà tutta scritta da un compositore molto esperto, con un sacco di cinema e TV alle spalle. Per quanto riguarda lo stile, sarà molto vario, con atmosfere horror e altre che ricorderanno i vecchi film di Hollywood. Spesso la musica cambierà prima di un evento particolare, per dare effetto drammatico alle sorprese.

SG - Mmmh, sarà, ma con la mia vetusta scheda sonora non credo che mi godrò il MIDI... vabbe', sono problemi miei. Parliamo di 3D. State pensando di supportare altre schede oltre alla 3Dfx? Magari attraverso il Direct3D?

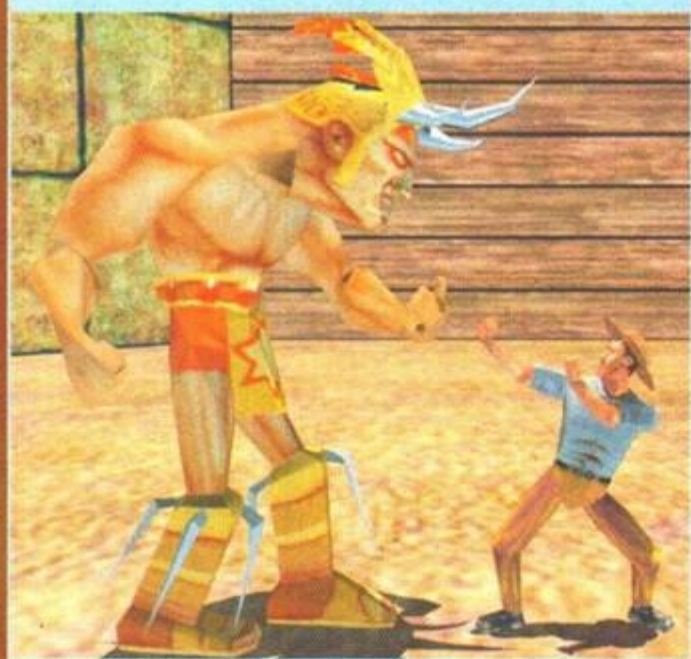
SB - Stiamo considerando di usare l'OpenGL per questa soluzione. Comunque è perfettamente giocabile anche in versione software, dovrete solo rinunciare agli effetti di luce colorata. Il sistema raccomandato è un P133 con 16 mega di RAM, o 24 per la versione accelerata.

SG - E il multiplayer? Anche se a dire il vero non credo che il titolo vi si presti particolarmente...

Esatto, dal momento che MR è basato così fortemente sugli enigmi e la destrezza, è molto difficile incorporarvi il multiplayer in maniera efficace. Forse ci penseremo per i titoli futuri.

SG - Un'ultima domanda: questa è abbastanza personale. Devi sapere che, da bambino, sono stato un avido giocatore dell'originale Montezuma sul

una scena presa da uno dei filmati d'intermezzo, di stile tutto particolare e solitamente molto divertenti. Certo che questo marcantonio è tutt'altro che rassicurante.



UN MITO CHE RITORNA

Ah, questo box me lo voglio proprio godere... dovete sapere infatti che Montezuma's Revenge è stato uno dei giochi che più ho apprezzato nella mia spensierata infanzia fatta di Commodore 64 e patatine PAI.

Questo simpatico giochillo altri non è che un platform bidimensionale (non ci sarebbe bisogno di specificarlo, dato l'anno di uscita, ma in questi ultimi tempi è diventato 3D pure Frogger...) a schermate fisse.

Uscito nell'ottobre del 1984, è rapidamente diventato un best seller in un mercato che, ovviamente, era ancora a livelli molto più artigianali e "pionieristici" di quello odierno: pensate che ne sono stati venduti più di 600.000 pezzi. Il gioco originale era stato scritto per Atari 800, ed è questa la versione che, reintegrata di una parte di codice che era stata tagliata per motivi di spazio, ritroveremo sul CD di Montezuma's Return. Il successo ottenuto sulla piattaforma Atari ha comunque fatto sì che il gioco venisse portato su Commodore 64, PC, Apple II, Atari 2600, fino al mitico Colecovision e il Sega Master System.

Si tratta di un titolo molto importante nella storia dei videogiochi sia per la tecnica che per l'ambientazione: per la prima volta, infatti, all'azione arcade si aggiungeva una componente di esplorazione che era in grado di avvicinare rapidamente i giocatori che non avevano mai visto nulla di simile. Ah, quelli sì che erano tempi... *sigh*

Vabbeh, torniamo a noi. Dicevo della tecnica: come reagireste se vi dicessi che Montezuma è stato uno dei primi giochi in assoluto ad avere sprite MULTICOLORI? Incredibile, nevero? Eppure è così, quasi tutte le produzioni ludiche di quegli anni erano ancora basate su sprite monocromatici, limitati ovviamente a una palette fissa di 4 o 16 colori.



E adesso che ci penso La Vendetta di Montezuma può ben essere il primo videogioco della storia a proporre l'antifona "porta rossa, chiave rossa/porta blu, chiave blu" che ancora imperversa negli shooter 3D e che solo ora - si spera - stiamo superando! Più ci penso e più sono nostalgico...

Beh, vi lascio con questi due shot. Chissà poi se qualcuno sarà interessato a questa reliquia, o se sto solo facendo la figura del vecchio bavoso...

Commodore 64 [vedasi apposito box realizzato con le sue mani dal sottoscritto in persona, ndSG]. Ora voi includete lo stesso gioco con la versione completa commerciale di Montezuma's Return e non vedo l'ora di riprovarlo. Volevo sapere se l'avete riscritto per il PC oppure se avete usato una macchina virtuale o un emulatore per eseguire qualche versione del codice originale degli anni 80.

SB - Bella domanda! La versione di Montezuma's Revenge inclusa come bonus nel CD sarà quella COMPLETA (il "director's cut", per così dire) dell'originale codice per Atari 800. Infatti, ai tempi, era stata tagliata per motivi di spazio disponibile sulla cartuccia... si può quindi dire che questa versione non sia mai stata pubblicata prima, per un totale di più di 20 ore di gioco. Abbiamo realizzato appositamente per questo un emulatore di Atari 800.

SG - Non vedo l'ora... abbiamo praticamente finito, vuoi aggiungere qualcosa? Magari un accenno ai vostri progetti futuri?

SB - Beh, innanzitutto faremo un set di livelli



aggiuntivi per Montezuma. Adesso poi che la tecnologia UVision è sviluppata, i nostri prossimi titoli avranno un ciclo di sviluppo molto più veloce. Il motore, come ho detto, è assolutamente flessibile per quanto riguarda la fisica del mondo e gli effetti grafici, per cui potremo produrre giochi anche molto diversi. In particolare comunque abbiamo in programma entro un anno di uscire con una simulazione di corse con un sacco di acrobazie, un gioco di avventura 3D tutto nuovo, e ovviamente il seguito di MR.

SG - Steve, grande intervista! Grazie mille! Stai pur certo che non vediamo l'ora di mettere le nostre proverbiali manine paciocose [ho detto proprio così, "little plumpy hands... ndSG] su Montezuma's Return!

SB - Grazie a voi per l'interesse mostrato verso il nostro lavoro. Se qualcuno dei vostri lettori ha un'idea che vorrebbero sottoporci, siamo sempre pronti a considerare spunti originali e creativi. Puoi dir loro di scrivermi all'indirizzo steveb@utopiatech.com.

Che ne dite? Oltre alla preview ho fatto anche uno speciale "Talent Scout"! Ora il tempo a mia disposizione è deceduto, vi saluto, statemi benone!

Stefano Gaburri



POTENZA



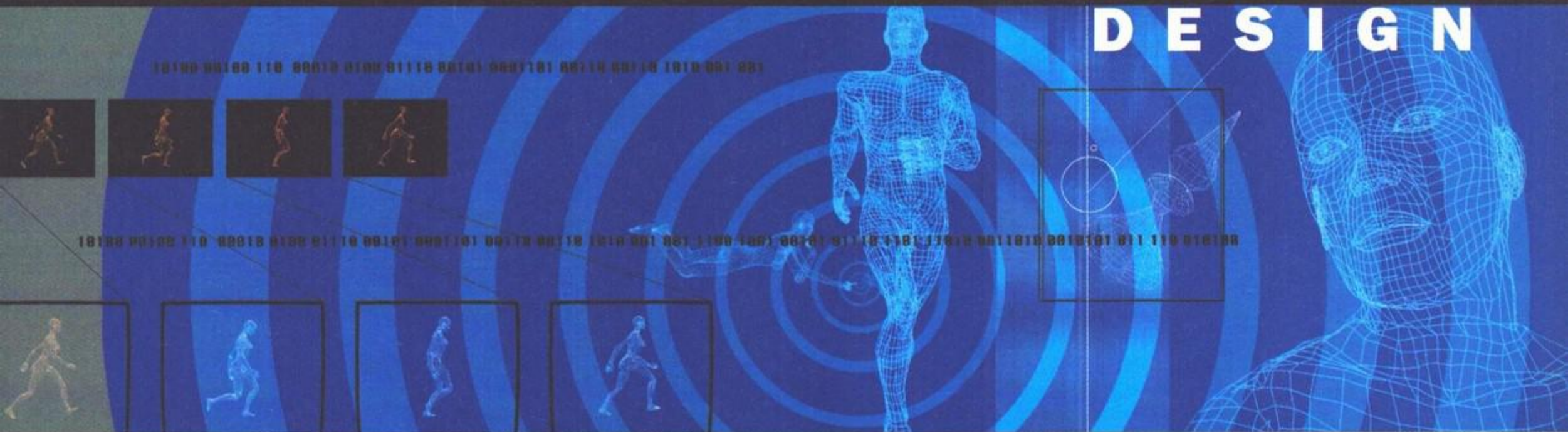
• Acceleratore multimediale 128 bit 2D/3D • Memoria 4MB SGRAM 100MHz • RAMDAC integrato a 230MHz

AZIONE



• 1.6 Gigabyte/sec di trasferimento dati • Uscita TV per connessione alla televisione • Vertex e texture cache

DESIGN



• Motore rendering & setup da 5 GFLOP • 100 million rendered pixels/sec fill rate • 15 miliardi d'operazioni pixel/sec



• Garanzia 10 anni



I prodotti STB sono disponibili presso:



Centro HL
Tel 055-33 79 00



CDC Point Spa
Tel 0587-28 82



Intersystem
Tel 06-88 64 18 08



Computer Discount
Nr Verde 167 231450



PC Magazine
Numero 121
Gennaio 1996



PC Interactive
Numero 4
Dicembre 1997



Windows News
Novembre 1997



Chip
Numero 11
Novembre 1997



Personal
Computer World
Dicembre 1997



PC Welt
Dicembre 1997



Computer Buyer
Dicembre 1997



PC Magazine
2 Dicembre 1997



PC/Computing
Novembre 1997

e disponibili nei sistemi di Acer, Compaq, Dell, Gateway 2000, IBM ed altri.

NOVITA'



BIG2

**Maionese
& Ketchup**

**MAXI
FORMATO**



**Insieme
c'è piú
gusto!**



**Maionese
& Ketchup**

Finalmente una cosa che ci piace!
È nato BIG2: tanta maionese
insieme al ketchup. Una vera bontà.
Insieme alle patatine, insieme alle tartine,
insieme a tutto, perché l'importante
è stare insieme e se c'è BIG2 insieme...
c'è piú gusto!

La saga di Black & White continua su TGM...

Mauro Bossetti

vamo ancora firmato un contratto con la EA e Peter era ancora un dipendente della società. Si prospettava pertanto l'eventualità di trovarci tutti all'E3 senza alcuna possibilità di parlare della Lionhead! Non sarebbe stato granché utile perciò, alla fine, la faccenda si concluse con un nulla di fatto e a noi toccò comunque sborsare 3000£. Il debutto era dunque stato posticipato a settembre, all'European Computer Trade Show (ECTS) di Londra. La nostra PR Cathy Campos ci aveva preparato un calendario veramente pieno di appuntamenti: sembrava che tutti volessero sapere qualcosa riguardo alla Lionhead. Dalle 10 alle 16 di ogni giorno, i giornalisti di gran parte delle riviste europee giungevano con cadenza regolare a farci visita. Peter si occupò della maggior



Steve esce un po' confuso dalla riunione per Black & White...

Awards, che si sarebbe tenuto al Royal Lancaster Hotel. Purtroppo il viaggio non

fu molto allegro, poiché le strade erano state letteralmente invase da tutta la gente che voleva rendere il suo tributo alla defunta Principessa Diana. Ritornando all'Awards, il cibo fu mediocre e noi ci dilettammo a predire i vincitori – naturalmente il premio erano i nostri ambiti punti. Mark Haley, il nostro nuovo grafico, vinse senza troppe difficoltà, puntando semplicemente su Tomb Raider in tutte le categorie. La vittoria lo aveva portato a condurre le nostre olimpiadi Lionhead.

La competizione (le olimpiadi - ndMB) sono ormai un elemento fondamentale della Lionhead; ognuno di noi è un concorrente. Ogni gioco a cui partecipiamo garantisce dei punti, si tratti di giochi da tavolo, croquet, flipper, biliardo, squash... Beh, se vi viene in mente anche qualche altra disciplina, sappiate che ci stiamo già giocando – con il premio rappresentato dai nostri fantastici punti.

Ma alla Lionhead non è tutto gioco e divertimento: ci sono anche dei lavori piuttosto duri da svolgere. Il nostro progetto sta cominciando a prendere forma e Peter sta facendo ottimi progressi con una versione "pre-alfa"; il suo obiettivo è quello di ottenere una versione del gioco (la "pre-alfa") con la quale tutti noi possiamo cimentarci, in modo da verificare come stanno andando le cose. Mark sta completando il suo lavoro di debugging delle routine, Tim si occupa delle librerie e degli strumenti e il motore di Demis può ora disegnare un cubo con gli spigoli smussati.

Per quanto mi riguarda, non mi sembra un'impresa incredibile disegnare un cubo con gli spigoli smussati e muoverlo su tutto lo schermo. Ma i programmatori pare stiano disputando una sorta di competizione per vedere chi riesce a creare il cubo migliore, anche se più o meno tutti puntano su Demis.

Pian piano, sono riuscito a entrare nei meandri del "linguaggio parlato di programmazione": "una volta che ho una GUI, ci posso attaccare le mie chiamate alle funzioni!" [per chi non apprezzasse l'umorismo tipicamente britannico dei ragazzi, GUI significa graphical user interface, ma si pronuncia più o meno come gooey, che è il gustoso prodotto del nostro naso... NdMB]. Altre massime celebri: "grazie allo spazio dopo la virgola. E' tutto ciò che posso dire", o "eliminiamo completamente le parentesi tonde". Tutti questi argomenti sembrano incredibilmente importanti per tutti. Davvero, è necessario affermare degli standard, cosicché ognuno possa lavorare con gli altri. In realtà, io evito gli "incontri pro standard" come la peste: qualcosa di abbastanza semplice, come gli spazi, potrebbe scaturire lunghi e accesi dibattiti. I programmatori si sono accordati sul fatto che ciascuno abbia un jolly nella discussione: con esso, chiunque può porre il veto su una materia che gli sembra assolutamente fondamentale. Jonty ha giocato il suo jolly per assicurare lo spazio dopo la virgola.

Sono cose come queste che rendono la Lionhead un posto unico dove lavorare: anche gli affari più importanti vengono inframmezzati da scherzi e giochi come quelli che ho appena raccontato. Insomma, pareva proprio che tutto stesse andando per il meglio. Fino all'arrivo del nostro primo virus...



LIONHEAD

DIARIO LIONHEAD

La voce si stava diffondendo: sebbene il progetto Lionhead non fosse stato sbandierato ai quattro venti, c'era molto interesse attorno a noi. Nel primo mese, ci avevano fatto visita diversi team di sviluppo, ciascuno con i loro progetti; per non parlare delle società del calibro di Sega, Eidos, Nintendo, GTI e Lego, che ci avevano già chiamato per organizzare degli incontri. Un giorno, verso l'ora di pranzo, piombò un pullman con una dozzina di dirigenti di uno dei maggiori produttori giapponesi di console; per chi non lo ricordasse, i nostri uffici e la casa di Peter erano un tutt'uno. Giusto il tempo di salutarli e di sistemarli tatticamente in attesa, poi di corsa a chiedere agli altri. Sconcerto! Nessuno era al corrente della cosa. Peter fu il prescelto per andare a investigare, con il maggiore tatto possibile, quale fosse il motivo della visita; pareva che fossero venuti per presentarci i piani della loro console di nuova generazione – qualcuno, chissà dove, doveva aver fatto un bel po' di confusione con l'agenda degli appuntamenti.

In ogni caso, al termine di tutti quegli incontri ci era stato commissionato il nostro primo gioco: alla fine di luglio avevamo firmato con l'Electronic Arts [guarda chi si rivede! NdMB] un contratto per un singolo titolo. Le trattative non erano certo state uno scherzo – in un paio di occasioni, telefonate o videoconferenze di oltre tre ore si erano interrotte bruscamente per apparentemente inappianabili divergenze di opinione. Tanto per dare un'idea, il nostro avvocato ci era venuto a costare 50.000\$, ma alla fine eravamo soddisfatti. Al di là dei legami con la Bullfrog, la EA era ed è il più grande produttore mondiale di giochi e, dal loro punto di vista,

Peter era rimasto sempre all'interno della scuderia [polemiche a parte... ndMB].

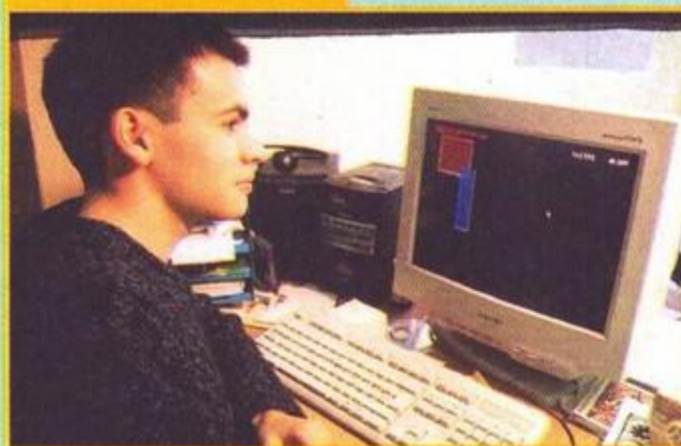
All'inizio, avevamo programmato di fare la nostra prima apparizione ufficiale a maggio, all'E3 di Atlanta; tuttavia, a quel tempo non ave-

Mark Healey ci rivela il suo personaggio preferito!



Demis Hassabis ci mostra orgogliosamente la sua routine...

Cathy Campos persuade Peter Molyneux a non dire niente di Black & White.



parte degli incontri: nei tre giorni della mostra, era riuscito a raccontare la stessa storia a circa trentina di giornalisti. Il suo entusiasmo era ammirevole e a ogni visitatore pareva che raccontasse quelle cose per la prima volta.

Gli show come l'ECTS si ricordano sempre anche per i party; al Royal College of Art, la Eidos si era preoccupata che scorressero sempre fiumi di champagne nella stanza dei VIP. Peter trascorse il suo tempo parlando con il presidente della Electronic Arts giapponese e chiacchierando con la voluttuosa Rhona Mitra (la "vera" Lara Croft), fra un'intervista e l'altra da parte di quest'ultima. Il resto di noi si era accordato ad attribuirgli 15 punti olimpici Lionhead se fosse riuscito a giocare a Tomb Raider con "Lara" – a patto che il nostro Peter ci avesse portato delle prove fotografiche. Malgrado la generosa offerta – i punti olimpici Lionhead valgono più dell'oro – Peter non ha mai preteso il premio. Almeno fino ad ora.

La domenica sera, dieci di noi erano attesi all'ECTS



CHI NON C'È NON CI SARÀ.



<http://www.futurshow.it>

FUTURSHOW

UN TAGLIO AL PASSATO

Campionati di Games

BOLOGNA
3-7 Aprile
2 9 9 8

LA KB 8 DI KOBE
LA KB 8 DI KOBE

LA KB 8 DI KOBE

LA KB 8 DI KOBE
DI KOBE

LA KB 8 DI KOBE

Kobe Bryant usa

la KB 8. Il disegno

Feet You Wear

ha arrotondato i

bordi, dando a

Kobe più tenuta

e proteggendolo

ogni volta che

atterra. Bordi

arrotondati significano

anche maggiore

agilità e un first step

fulmineo. Vieni a

vedere la KB 8 al

Forum di Los Angeles.

O nel negozio che

ti è più vicino.



NON DOVEVI

GIOCARE

PARTECIPARE AI PLAYOFFS

FARE LA GARA D

FARE LA GARA D

FARE TUTTI QUEI
TIRI DA TRE

NON DOVEVI

NON DOVEVI

GIOCARE NEL ROOKIE TEAM

AVERE LA TUA SCARPA PERSONALE

NON DOVEVI

NON DOVEVI

FARE TUTTI QUEI TIRI DA TRE

FARE LA GARA DELLE SCHIACCIATE

NON DOVEVI

PARTECIPARE AI PLAYOFFS

NON DOVEVI

AVERE LA TUA SCARPA PERSONALE

NON DOVEVI

NON DOVEVI

NON DOVEVI

GIOCARE NEL ROOKIE TEAM

NEL ROOKIE TEAM
IN DOVEVI
ELLE SCHIACCIATE
ELLE SCHIACCIATE
SIONISTA A DICHIOTTO ANNI

“Se non credi in te
stesso, scordati
che qualcun altro
lo faccia per te.”

-Kobe Bryant,
LA Lakers.



Capita nella vita che alcune cose riescano meglio di altre; alle volte accade anche l'opposto. Fortunatamente, però, questa seconda evenienza non si ancora verificata qui a TGM, se è vero che, stanchi di proporvi novità e primizie in anteprima, abbiamo deciso di sferrare un attac-



co al mondo intero. Solo così si può spiegare questa recensione di Incoming, titolo del quale vi parliamo da mesi, che ormai conoscete attraverso preview e rolling-demo e del quale potete leggere ora la recensione in esclusiva mondiale. Già, avete letto bene: mondiale.

Ciò significa che le riviste americane e, meglio ancora, quelle inglesi, da sempre nostro vero termine di paragone, parleranno di questo titolo nel numero di aprile. Eh sì che i Rage Software stanno a Liverpool e noi a Milano... Perdonatemi quindi questi attimi di auto celebrazione ma è ovvio che, non appena ho raggiunto l'accordo, la prima cosa che ho fatto è stata prendere l'aereo e andare in Gran Bretagna per giocare a più non posso a questo promettentissimo arcade, sfornato dalla stessa casa che aveva già prodotto un altro capolavo-

Ecco una delle immagini più spettacolari del gioco: un velivolo alieno è appena stato disintegrato mentre passava davanti al Sole. Il risultato è quest'orgia di laser, fiamme, esplosioni e lans-flare, che la dice lunga su quanto si siano dati da fare alla Rage Software...



ro di programmazione, Darklight Conflict, cui tra l'altro, segno del destino, l'anno scorso avevamo dedicato la copertina. Superato questo pomposo preambolo, passiamo a rispondere a una domanda che, già lo so, molti di voi si saranno posti in questi ultimi mesi: che cosa sia di preciso Incoming.

La prima cosa che mi verrebbe da dirvi è che è l'avamposto della prossima generazione di shoot'em-up, un mostro di grafica e giocabilità totalmente tridimensionale nel quale sono stati abbattuti numerosi record, primo tra tutti quello del miglior utilizzo delle schede accelerate. "Va bene", direte voi, "ma questo Incoming è uno sparattutto bello e buono o ha anche una trama?". Ebbene, i più scettici di voi si stupiranno nello scoprire che alla Rage Software hanno pensato anche a dare un minimo di spessore al loro titolo, una sorta di impanatura grazie alla quale Incoming si fa giocare più che volentieri.

La storia narra infatti che in un futuro neanche troppo lontano (si parla del 2009) gli alieni attacchino la Terra; a questa eventualità, però, la razza umana in qualche modo era già preparata, tant'è vero che aveva costruito una base di riconoscimento aereo in Africa proprio per prevenire attacchi dallo spazio. Gli extraterrestri, che stupidi non sono, tutto ciò lo sapevano da tempo e, per questa ragione, la prima cosa che fanno è cercare di distruggere proprio questa postazione terrestre. Il vostro compito, inutile dirlo,

INCOMING

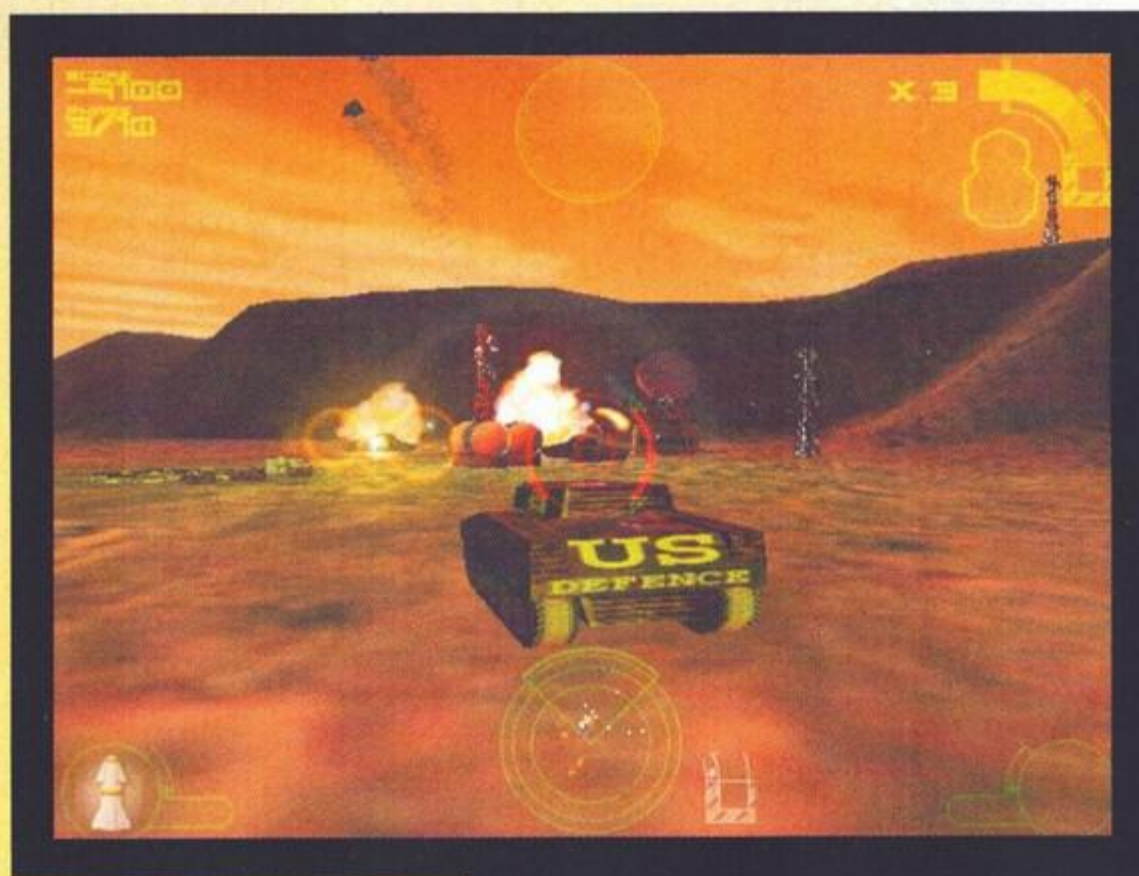
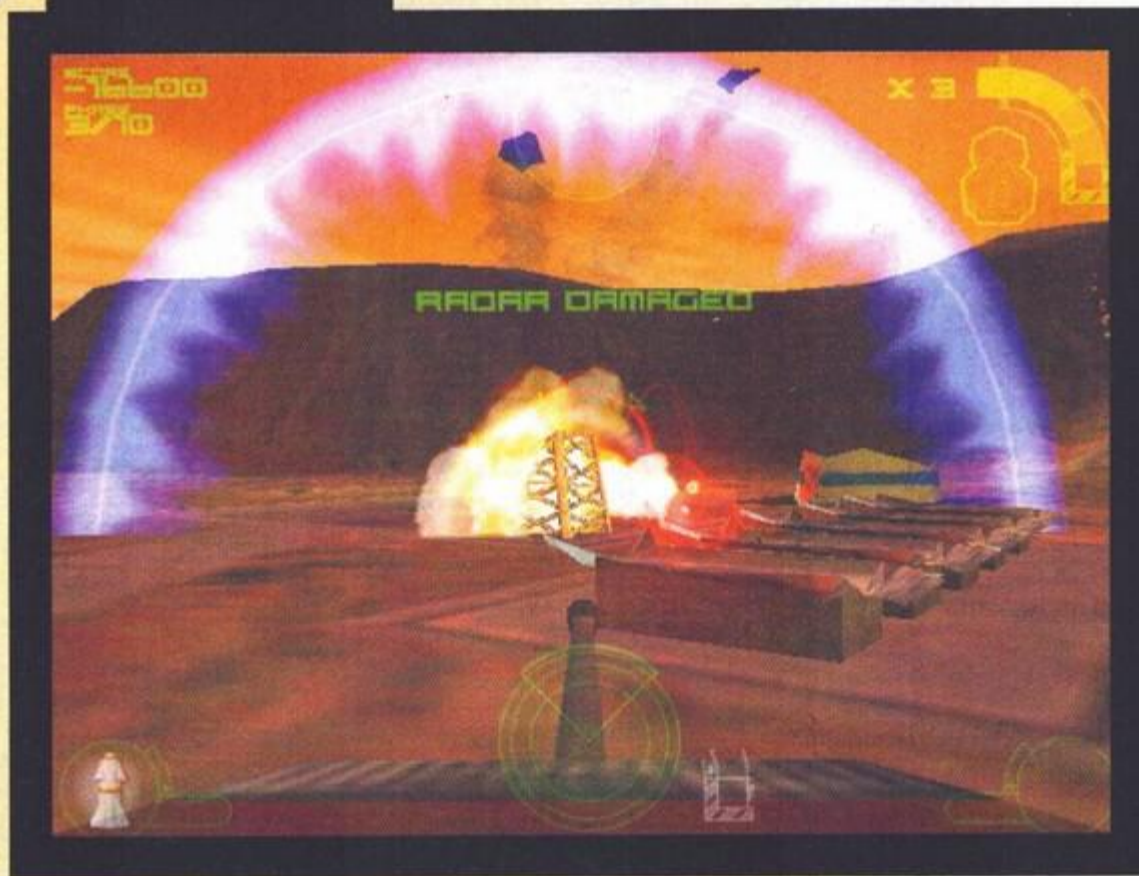
Essere i più belli significa anche essere i migliori?



sarà difenderla, cosa questa che costituirà il perno attorno a cui si snoderà tutto il primo livello. Respinto l'attacco dei marziani, si scopre che questi hanno posto una base nell'Antartico, motivo per cui è gioco forza che, indossati sciarpa e guanti, si vada là dove osano solo i pinguini a insegnare che prima di costruire un avamposto sulla Terra, è sempre meglio chiedere prima il permesso (non fosse altro per motivi di buona educazione). Giusto il tempo di sistemare "amichevolemente" le cose e superare il secondo livello, che subito ci si interroga: "ma questi, nell'Antartico, da dove ci sono

Col carro armato ci siamo sparati sul radar della nostra base ma direi che ne è valsa la

pre meglio chiedere prima il permesso (non fosse altro per motivi di buona educazione). Giusto il tempo di sistemare "amichevolemente" le cose e superare il secondo livello, che subito ci si interroga: "ma questi, nell'Antartico, da dove ci sono



Nel primo livello (quello ambientato in Africa), il nostro cingolato sta facendo strage di nemici. Notate la finezza dei detriti che volano verso l'alto...

arrivati". Triste ammetterlo, si scopre che la vera base aliena non è sul nostro pianeta, bensì sull'emisfero nascosto della Luna. Stanca-mente, allora, si è lì che ci si prepara ad andare sul nostro unico satellite quando gli extraterrestri passano al contrattacco; consci del fatto che nella nostra civiltà senza petrolio non si accendono più neanche gli Zippo, questi cominciano a bombardare tutte le stazioni energetiche e petrolifere in mezzo agli oceani. La difesa di queste strutture, vitali per il prosieguo dell'avventura, costituirà il terzo livello di un gioco che, come vedete, inizia a farsi interessante. Se sarete abbastanza bravi da superarlo, verrete immediatamente trasferiti in California, dove in una specie di Cape Canaveral stanno per essere completati i preparativi per il lancio di quattro shuttle, destinati ovviamente ad andare sulla Luna; tanto per cambiare, gli extraterrestri non se ne staranno coi tentacoli (ehm... le mani) in mano e decideranno di attaccare la vostra base: a voi il compito



Questa foto non è un'immagine renderizzata disegnata da chissà quale grafico, ma quello che accade quando fate esplodere un Heavy Bomber. Come dite, non credete ai vostri occhi?

Stiamo difendendo uno dei quattro shuttle dalla minaccia aliena: il bello è che lo possiamo fare usando un caccia alieno, la cui arma secondaria è una carica elettrica ad altissimo voltaggio capace di garantire, ve lo assicuro, deliranti sensazioni di onnipotenza dopo pochi minuti che la si usa...



Sul suo piedistallo, troneggia eroica la postazione antiaerea che userete per abbattere i nemici della razza umana...



È ora di portare un po' di morte e distruzione sui ghiacci...

Cosa succede quando un incrociatore esplose sotto i nostri occhi? Quello che vedete, cioè lo stato dell'arte nella gestione delle trasparenze...



di sventare la minaccia e di superare indenni il quarto livello, di modo da arrivare finalmente sulla Luna e fare un mazzo tanto ai simpatici esserini venuti dallo spazio. Qui, però, lo sceneggiatore ha avuto un'intuizione piuttosto geniale, dato che dopo poco ci sarà un'interessante inversione dei ruoli; seminata un po' di morte e distruzione, così come si confà a un vero marine del cosmo, si scoprirà che gli alieni in realtà arrivano da un'altra dimensione servendosi di un portale: e non vogliamo forse attraversarlo, questo portale, di modo da essere noi a portare la guerra in casa loro? Ovviamente la risposta è positiva ma siccome anche gli extraterrestri conoscevano l'esito scontato di questa domanda, i nostri amiconi cercheranno di distruggere il loro portale prima che la situazione degeneri, il tutto mentre voi sarete impegnati a difendere la struttura nemica. Superato

anche questo quinto livello, si fa baracca e burattini e ci si sposta in massa nella dimensione aliena, scoprendo con sorpresa che in essa sono reperibili numerosi spunti del mondo egizio (piramidi, templi e sfingi): dopo essersi domandati quante volte alla Rage Software si siano visti Stargate, si sarebbe sul punto di stappare lo champagne, pronti a festeggiare la sconfitta del nemico. Ma questi, messo alle strette, spara attraverso il portale 4 missili carichi di un virus altamente letale; è gioco forza che noi, viaggiatori dello spazio, pendolari interdimensionali, si torni sulla Terra per distruggere ognuno di questi missili, che guarda caso è puntato su ognuna delle 4 località terrestri già visitate in precedenza e che rivisiterete non prima che ad esse sia stata

operata una qualche modifica estetica (così, giusto per non farvi avere quell'inspiegabile senso di déjà-vu). Calcolatrice alla mano dovrebbero fare in tutto 10 livelli, ma alla Rage Software non escludono sorprese di sorta...

A questo punto si potrebbe essere portati a guardare a questo Incoming già con una certa benevolenza: la grafica è stratosferica (la vedete nelle foto di queste pagine), la storia c'è ed è pure accattivante e, cosa importante, di adrenalina ne scorre in abbondanza. Ebbene, in questo caso vi consiglio di rivedere i vostri giudizi, perché il gioco in questione è ancora più bello di quanto non si creda. Ognuno dei singoli livelli non è infatti un'unità a sé stante, bensì il risultato di un certo numero di "fasi" (mediamente variabili da 7 a 10), tutte con le loro relative sotto-missioni e affrontabili linearmente ogni volta con un veicolo diverso da quello utilizzato in precedenza. Giusto per fare un esempio, solo nel primo livello si dovranno affrontare e superare 10 fasi che ci vedranno impegnati all'interno di una postazione contraerea fissa (retaggio questo di Darklight Conflict), nonché a bordo di un elicottero, di un carro armato e di un caccia alieno.

Non male, eh? Bene, se a questo si aggiunge che, alla fin della fiera, i mezzi che vi troverete a pilotare saranno in tutto quasi una ventina (tra terrestri ed extraterrestri, "ufficiali" e non ufficiali, attivabili solo con dei cheat), si capisce come questo Incoming sia uno dei titoli più vari che si siano visti ultimamente: insomma, passare da un Harrier a un Abrams, da un Apache a un hovercraft armato fino ai denti o, infine, da una postazione fissa a un caccia spaziale, diciamoce- lo, sono cose che fanno sempre piacere... Bene, ora che vi ho dato un'infarinatura generale, come si conviene a un bravo redattore, passo immediatamente a una descrizione più accurata del gioco: la schermata introduttiva che vi troverete dinanzi una volta caricato Incoming vi permetterà di scegliere tra Arcade, Campaign Action, Campaign Tactics,



Network e Split Screen.

Quanto alla prima, vi lascio immaginare quale possa essere la modalità arcade di un gioco che è già arcade per natura: si seleziona l'ambientazione, si sceglie il mezzo da combattimento e ci si butta nella mischia finché si sopravvive. Semplice semplice. Qualora decideste di, come dire, dare un senso alla vostra esperienza videoludica, potrete

che avrete impostato le strategie ritenute più opportune, tornerete all'interno dell'abitacolo del mezzo che stavate pilotando tuffandovi così nuovamente nel vivo dell'azione.

Questa trovata, che sulla carta parrebbe essere geniale, in realtà mi ha lasciato perplesso per il semplice fatto che non siete voi a scegliere quando passare dalla sezione di combattimento a quella tattica, ma lo decide il computer; le azioni poi da intraprendere sono numerose ma solo alcune di esse



In Incoming sono disponibili 6 diverse visuali ma di queste solo due sono veramente giocabili, essendo le altre buone solamente per prendere le foto. Come in questo caso...

saranno quelle giuste che vi permetteranno di passare alla fase successiva e, infine, l'interfaccia a disposizione per la gestione e la movimentazione delle truppe non è propriamente comodissima. Insomma, volendo arrivare al dunque, ho come l'impressione che la Campaign Tactics sia una specie di aggiunta dell'ultimo momento, una sorta di omaggio all'attuale Battlezone o al futuro Golgotha, privo però di quella profondità necessaria a strappare un plauso d'approvazione.

Speravamo di riuscire a difendere lo shuttle, ma non ce l'abbiamo fatta: le nostre speranze di salvezza avvamparono nelle fiamme della sconfitta.



A bordo di una postazione fissa della contraerea, cerchiamo di respingere con le nostre quattro bocche da fuoco le ondate nemiche che ci assalgono. Nel frattempo, ci distraiamo godendoci gli splendidi giochi di luce che rendono rosa una valle altrimenti bianca per la neve.



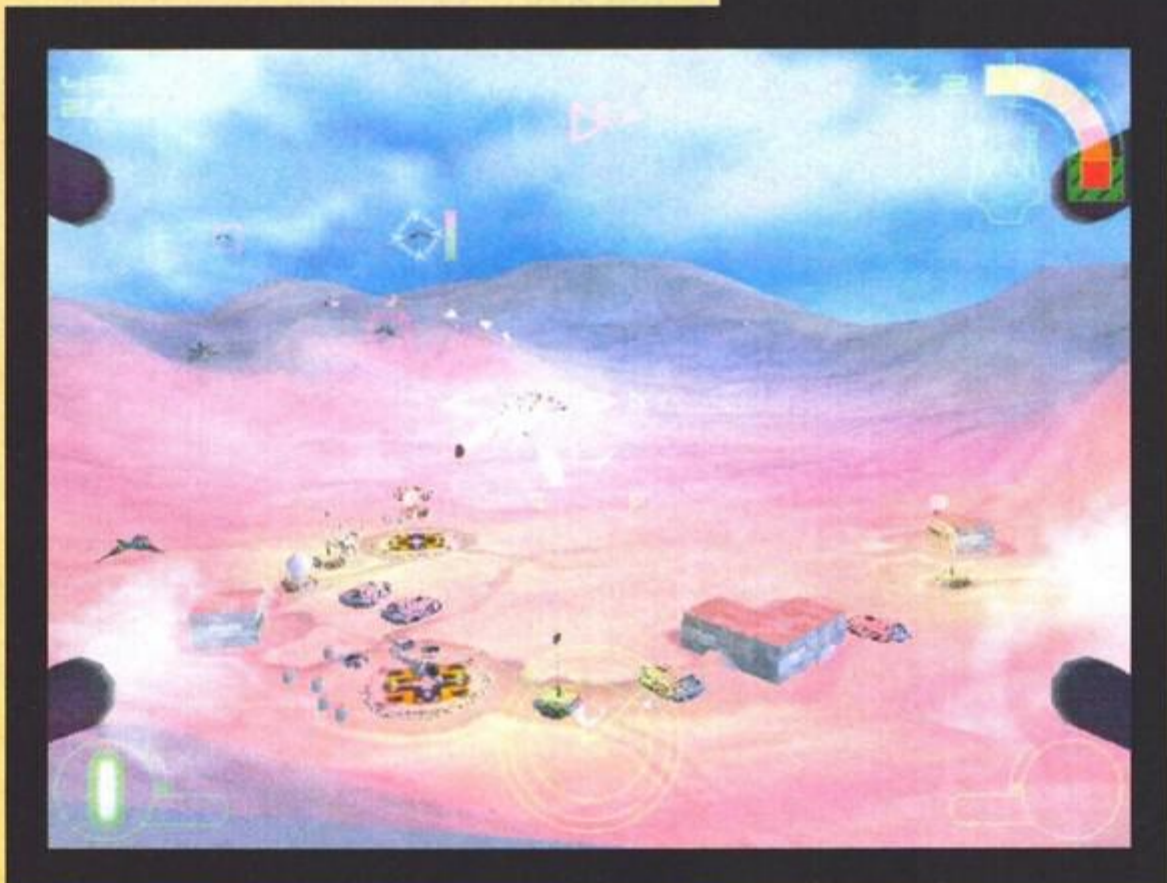
Non siete convinti quando dico che Incoming è il gioco con la migliore gestione delle luci? Beh, allora guardate cosa succede quando si fa festa sulle candide nevi dell'Antartide...

Ecco un'immagine della sezione strategica di Incoming, quella cui si accede quando si seleziona la Campaign Tactics: come vedete, l'interfaccia è piuttosto semplice e le opzioni a nostra disposizione non sono poi molte. Da notare comunque la versatilità dell'engine tridimensionale del gioco, che si presta ben volentieri anche a questo genere di impieghi...



invece titillarvi con la Campaign Action, nella quale combatterete solo ed esclusivamente dalla parte degli umani, piloterete i mezzi che il computer metterà a vostra disposizione e percorrerete la storia descritta poco fa in maniera estremamente lineare.

A dire il vero ci si potrebbe fermare anche qui, ma a quanto pare alla Rage Software devono aver pensato che così facendo lo spessore di Incoming sarebbe stato particolarmente sottile: ecco giungere allora in aiuto la modalità Campaign Tactics, in tutto e per tutto uguale alla Campaign Action con la differenza che, in alcuni casi, la visuale si sposterà da quella in soggettiva a una più canonica dall'alto, e voi prenderete il controllo di tutti gli elementi presenti sul campo, un po' come in Red Alert. Una volta



Finendo la disamina delle modalità di gioco disponibili, com'è ovvio intuire la Network e la Split Screen implicano il ricorso multi-player, che potrà spaziare da un minimo di 2 a un massimo di 8 giocatori attraverso connessioni di tutti i tipi eccetto forse quella più importante, e cioè quella via Internet. Ciò è dovuto non tanto a una trascuratezza della Rage Software quanto a dei problemi tecnici di "latenza" alla cui risoluzione si sta lavorando alacremente nelle due settimane che restano prima della duplicazione del gioco; se alla fine si potrà sfidare qualcun altro a Incoming sulla Rete grazie alla versione base del gioco o a un patch successivo, non ci è dato saperlo ma comunque sotto questo punto di vista verrebbe spontaneo sbilanciarsi verso un

INCOMING: UN GIOCO DALLE MILLE RISORSE...

Come vi dicevo nel corso della recensione, una delle cose belle di Incoming è che sono presenti tantissimi mezzi: quella che trovate qui di seguito è una lista volutamente incompleta (altrimenti rifacevo il manuale del gioco) dei veicoli presenti, non essendo inclusi per ovvie ragioni anche quelli segreti che saranno attivabili in un secondo momento con degli appositi cheat. Considerate poi che molti dei mezzi che vedrete qui saranno pilotabili: dateci un'occhiata e ditemi se non vi viene già voglia di iniziare a giocare...

MEZZI AEREI

RAH-66 COMANCHE

Veloce e pericoloso, le capacità stealth del Comanche unitamente alla sua alta velocità di crociera lo renderanno un velivolo utile praticamente durante tutto il gioco.



AH-1 COBRA

Il Cobra non è né veloce né manovrabile come il Comanche, ma è dotato di armi veramente devastanti. Da usarsi quando si vuole far ricorso alla forza bruta.



AV-8 HARRIER

L'Harrier unisce in sé i vantaggi del decollo/atterraggio verticale con un'alta velocità di crociera, caratteristica questa che però lo penalizza quando si tratta di attaccare veicoli a terra.



A-10 THUNDERBOLT II

Dovete spazzare dalla faccia della Terra dei carri armati alieni, magari di quelli belli corazzati e coriacei? Bene, allora l'A-10 è proprio quello che fa per voi...



F/A-18 HORNET

L'Hornet è un aereo che di solito si trova sulle portaerei ed è capace di combinare l'agilità dell'Harrier con la potenza di fuoco dell'A-10. Altamente letale...



F-22 RAPTOR

L'aereo più potente tra quelli che avete a disposizione, il Raptor è una miscela di velocità, agilità e potenza di fuoco che lo rende insuperabile nelle missioni aria-aria e aria-terra.



TORRETTE

CANNONE LASER MOBILE

È composto di 4 cannoni laser installati su una piattaforma mobile, cosa che rende quest'arma particolarmente efficace per la difesa di accampamenti e basi temporanee.



CANNONE LASER FISSO

È una variante più potente del cannone laser mobile. Con le sue due bocche da fuoco è indicato per la difesa di piccole installazioni militari.



CANNONE FISSO STROBE

Il cannone fisso "Strobe" è una variante estremamente potente del cannone laser fisso ed è solo usato per la difesa di grosse installazioni militari.



KATIUSHA

Quest'arma è combinata di solito a due torrette, di modo da aumentarne l'efficacia. L'unica scusa che avete per farne a meno è che non abbiate le condizioni per installarne una...



VEICOLI DI SUPERFICIE

CARRO ARMATO MEDIO

Il carro armato medio è dotato di un'armatura leggera e di due cannoni laser. È usato principalmente come mezzo di ricognizione ed è impiegato in missioni in cui sia richiesta velocità.



CARRO ARMATO PESANTE

Il carro armato pesante è dotato di un singolo cannone laser ed è usato prevalentemente come mezzo d'assalto. Tra gli alieni s'è già sparsa la voce che sia meglio stare alla larga da suoi colpi.



HOVERCRAFT

Caratterizzato da un'armatura leggera e da una modesta potenza di fuoco, l'hovercraft è capace di muoversi su qualsiasi terreno ed è molto più veloce di un carro armato.



HOVERTANK

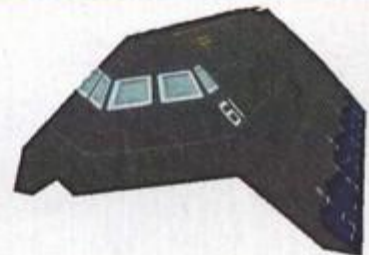
L'hovertank ha le armi e la corazza di carro armato medio ma ha la velocità e la capacità di spostarsi su tutti i terreni di un hovercraft: molto pericoloso, anche se non facile da guidare.



VEICOLI MARINI

NAVE STEALTH

La nave Stealth è stata modificata per non essere avvistata dagli alieni. È lenta in confronto a un normale battello ma è molto più potente in virtù dei missili che può sparare.



VEICOLI SPAZIALI

CACCIA "BUG" LEGGERO

Il caccia "Bug" è un mezzo spaziale alquanto leggero e maneggevole ed è impiegato principalmente per la distruzione di carri armati e per l'intercettazione di altri velivoli.



CACCIA "LANCE" PESANTE

Il caccia Lance è impiegato come mezzo d'assalto durante le missioni spaziali nelle quali si debbano distruggere edifici e grosse astronavi aliene.



CACCIA SPAZIALE "NEXUS"

Il caccia Nexus è stato sviluppato impossessandosi della tecnologia aliena ed è stato costruito usando il telaio del "Bug" e l'armamentario del "Lance". Devastante.

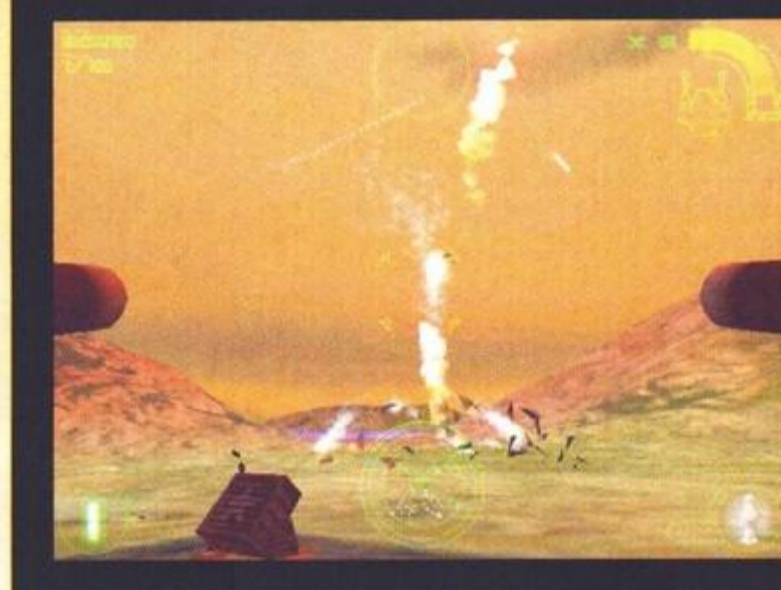
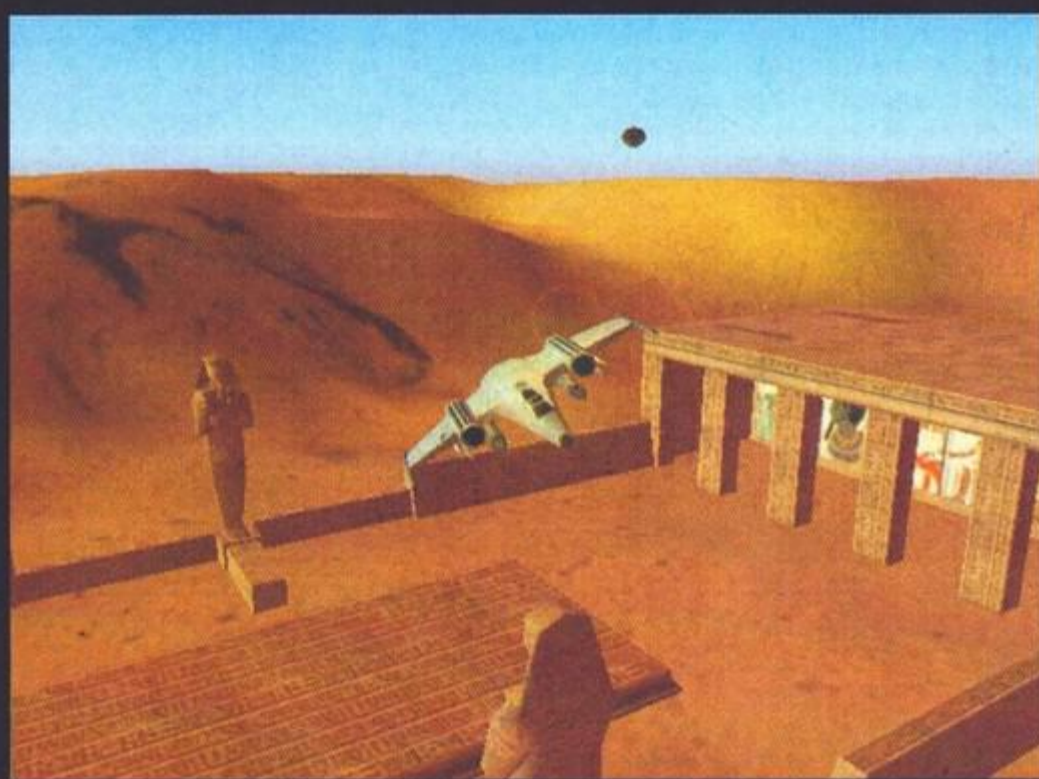


INCOMING

certo ottimismo. Al di là di questo, le modalità proposte dal multi-player spaziano dal classico Deathmatch (tutti contro tutti) al Cooperative (gli alieni sono gestiti dal computer e ognuno deve cercare di difendere le installazioni terrestri come meglio può: vince colui che si rivelerà il più efficace), finendo col Team Play, grazie al quale uno vestirà i panni degli alieni, un altro quello dei terrestri, e alla fine si tireranno le somme.

Bene, a questo punto siamo anche pronti per passare a una serie di appunti sparsi che mi sembra giusto fornirvi: la prima cosa che mi viene in mente riguarda l'engine del gioco, caratterizzato da pregi e difetti. Cominciando coi primi, che sono anche quelli più evidenti, non si può non commuoversi di fronte alla gestione delle luci e, in generale, delle trasparenze, semplicemente spettacolare. Se vi soffermate qualche secondo

Pilotare un'astronave aliena è sempre un piacere, specie poi se si tratta dello strumento di devastazione che vedete in queste immagini. Nella foto potete vedere i risultati di una buona mira e di una certa tendenza al grilletto facile...



Nel primo livello abbiamo appena abbattuto un'astronave aliena, che si schianta al suolo tra fumi, fiamme e detriti: spettacolare...

Un'immagine tratta dal mondo alieno, ispirato all'antico Egitto: quella che vedete in questa immagine è un'astronave nemica, tanto letale quanto difficile da pilotare...

e dei danni subiti. Come dire, tutto l'essenziale a portata di mano, realizzato con uno stile sobrio e poco ingombrante. Che volere di più?

Sotto il profilo dell'audio, siamo in presenza di discreti effetti sonori e tracce musicali di ottima fattura, come potrete constatare ascoltando quelle che ho incluso per voi nel

in più del solito a guardare le foto a corredo di questo articolo, noterete come ogni missile lasci la propria scia, come dai cannoni surriscaldati escano degli sbuffi di fumo realizzati in modo sublime o, ancora, di come i veicoli che stanno per esplodere siano avvolti da delle fiamme che finalmente sembrano delle vere fiamme e non degli ammassi di sprite gialli e rossi, come purtroppo siamo abituati a osservare. Sempre sotto il profilo estetico c'è da segnalare come la qualità delle texture di Incoming sia estremamente dettagliata e particolarmente fine, anni luce avanti rispetto a quello che gli arcade dei giorni nostri sono capaci di proporci. Se quindi la grafica è semplicemente strepitosa, non altrettanto si può dire della versatilità dell'engine alla base del gioco, capace sì di muovere all'incirca 20.000 poligoni per frame e di gestire un'area di circa 28Km quadrati per 3000 metri di altezza, ma caratterizzato da vistosi rallentamenti in presenza di numerosi oggetti su schermo e contraddistinto da una certa tendenza al clipping che, ovviamente, si rende più fastidiosa nelle missioni aeree che non in quelle terrestri. Sia chiaro, la "profondità" dell'orizzonte sarà funzione della potenza della macchina, ma posso affermare con un certo rammarico di aver visto le montagne "crescere" sotto i miei occhi anche con un Pentium 2 266/MHz con scheda grafica AGP. Comunque, va tenuto conto che Incoming è un gioco universale, nel senso che il suo engine dev'essere capace di simulare tanto un carro armato quanto un aereo; in questi anni, che io sappia, non c'è riuscito nessuno, Voxel compreso (che andava bene per un Comanche ma non per un Armored Fist), per cui alla fine direi che i programmatori inglesi possono ritenersi soddisfatti dei risultati ottenuti.

Un altro parametro importante per titoli di questo genere è la semplicità dell'interfaccia grafica e anche sotto questo punto Incoming è un prodotto ben realizzato: mirino tondo al centro capace di cambiare colore a seconda della natura del bersaglio inquadrato (amico o nemico), 4 piccoli triangolini verdi che si muovono lungo la circonferenza dello stesso a indicare l'orizzonte artificiale, due display per l'arma primaria (infinita e a puntamento semi-automatico) e secondaria (limitata e con necessità di "targeting"), due indicatori per altitudine e potenza dei motori, freccia poligonale al centro in alto a indicare la direzione consigliata (anche questa mutuata da Darklight Conflict), indicatore del punteggio (dipendente da nemici uccisi e unità perse) e, infine, radar, indicatore delle vite rimaste

L'Harrier è veramente divertente da pilotare, visto che può restare fermo in verticale ed è velocissimo; bellissimo poi quando si attraversano le nuvole, ottimamente rese con delle texture lattiginose che diminuiscono la visibilità del suolo man mano che si sale di quota.



Un incrociatore in tutta la sua maestosità...



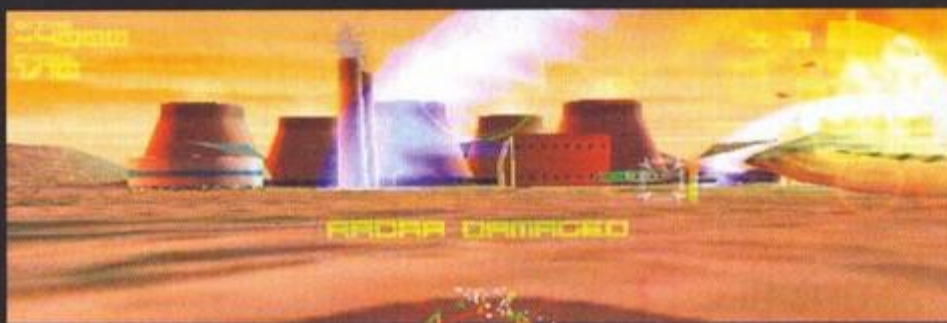
vol. 40 di questo mese sotto forma di file MP3; in proposito, c'è da dire che Steve Lord, il musicista che ho avuto il piacere di conoscere, si è ispirato prevalentemente a gruppi quali Orbital, Prodigy e Chemical Brothers, cercando di dare poi al tutto quel tocco da "videogame" che ovviamente la situazione richiedeva. A coloro con l'orecchio più fino segnalo che le tracce audio presenti nella versione finale del gioco saranno leggermente diverse da quelle che potrete ascoltare questo mese, essendo state nel frattempo remixate in chiave più jungle. Non male, ma le preferivo com'erano prima...

Da ultimo, un breve cenno su quello che dovrete fare: oltre che a sconfiggere i nemici, nel gioco sarete impegnati in una serie di missioni a dire il vero piuttosto diversificate, media-



Il nostro Apache si staglia contro il Sole al tramonto sganciando un missile che è appena andato a bersaglio: semplicemente magistrale. Con un che di poetico...

mente classificabili in attacco, difesa, riconoscimento e rifornimento. In alcuni casi dovrete infatti difendere le vostre postazioni mentre in altri, ad esempio nel primo livello, dovrete individuare con un elicottero un'astronave aliena precipitata sulla Terra, difenderla con un carro armato dagli attacchi degli alieni che la vogliono distruggere, trasportare sempre con un elicottero i pezzi necessari



Vi domandavate come fosse lo split-screen? Beh, eccovene un esempio...



a ripararla e quindi pilotarla sana e salva fino alla base.

Come di consueto, colto dal solito raptus tipico di quando scrivo, non mi sono accorto di aver sfornato abbondantemente quelli che sono i limiti per una recensione da 4 pagine (che a questo punto vedrò di portare a 5 o a 6), motivo per cui, con uno sforzo a dir poco sovrumano, mi fermo qui e lascio spazio al commento finale...

Stefano Silvestri

H A R D W A R E

Incoming non è un gioco per tutti, ma per capirlo credo basti guardare le foto in queste pagine. Partiamo dal processore richiesto, che alla Rage Software dicono debba essere come minimo un P133: in realtà posso affermare senza tema di smentita che alla fine è molto meglio partire da un P166, meglio se P200, CPU questa capace di offrire delle prestazioni che si faranno via via più interessanti man mano che ci si avvicinerà ai Pentium 2 più potenti, chip per i quali il videogame è stato ottimizzato. Incoming richiede obbligatoriamente una scheda accelerata 3D con almeno 4MB di RAM supportata dalle Direct 3D, anche se i risultati migliori li si ottengono con le ultime schede AGP o con quelle dotate di chip Voodoo o nVidia (da notare che il gioco è uno dei primi a sfruttare pure il Voodoo 2). Passando all'audio, anche in questo caso basta una qualsiasi scheda audio supportata da Windows 95, seppure sia da segnalare come il codice sia stato ottimizzato per sfruttare tutti gli standard audio più all'avanguardia quali il Dolby Surround, il Q Sound e il nuovo sistema home-theatre della Creative Labs. La RAM minima ammonta a 16MB ed è inoltre previsto il supporto al Force Feedback. Da ultimo, per caricare il tutto basta un semplice lettore CD-ROM 2x.

PC

Mettiamo subito una cosa ben in chiaro: Incoming è un bel gioco e, se vi piacciono gli arcade, ve

lo consiglio caldamente.

Fatta questa premessa, possiamo iniziare a parlare a cuor leggero di un titolo che, per alcune mancanze, si laurea a pieni voti pur senza la lode. La prima cosa che mi ha un attimo infastidito è l'eccessiva linearità del gioco: solo due sono le alternative a disposizione, cioè vincere lo scontro o caricare e ricominciare daccapo. Ora, siamo d'accordo che non si può chiedere a tutti i videogame di avere la profondità di un Blade Runner, ma che ci sia almeno un minimo di consequenzialità, di causa/effetto, mi sembra una prerogativa ormai indispensabile. E invece non è così: gli esiti delle vostre azioni hanno effetto solo all'interno di ogni singolo livello ma non modificano lo sviluppo del gioco nei momenti successivi. In altre parole, se nella prima fase del primo livello perdetevi una determinata infrastruttura, questa vi verrà a mancare fino alla decima fase; una volta però passati al secondo livello questo parametro viene "resettato" e non ha più alcuna influenza sul prosieguo della partita. Da un lato ciò è anche accettabile (che me ne importa se ho perso una postazione missilistica in Antartide una volta che sono in California?), ma in alcuni casi non mi sarebbe dispiaciuto notare qualche conseguenza: avrebbe dato un po' di più profondità, caratteristica questa che, come ho già fatto trasparire nel corso della recensione, si è cercato di infondere a Incoming implementando quella modalità Campaign Tactics che mi sa tanto di posticcio. Voglio dire, se si vuole dare uno spessore tattico al titolo, si deve dare al giocatore innanzitutto la possibilità di impostare la strategia quando lo si vuole (e non quando lo decide il computer) e poi si deve offrire anche la scelta di costruire una base come si desidera, edificare o meno certe strutture, mettere la batteria missilistica qui anziché lì. Invece, non si va oltre l'assegnazione degli ordini alle strutture già esistenti o alla dislocazione delle unità da combattimento: un po' poco, anche se comunque molto più di quanto non offrano di solito gli arcade.

Già, perché alla fine è di questo che si parla, cioè di uno shoot'em-up, uno spara-spara, un gioco nel quale prima si preme il grilletto e poi ci si domanda se si sia fatta la cosa giusta. E sotto questo punto di vista, Incoming è sontuoso.

Grafica superlativa, sonoro d'eccezione, difficoltà crescente ma ben calibrata, 6 mondi diversi, 65 livelli (o "fasi, che dir si voglia) di gioco, 20 mezzi da pilotare tra alieni e terrestri, nonché un'azione frenetica e concitata con conseguente sovraccitazione delle surrenali che inonderanno il vostro sistema vascolare di adrenalina... Di fronte a simili prerogative, lo Star Player è allora assicurato. E il Top Score?

Beh, per quello di strada ce n'è ancora. I carri armati si muovono sui terreni sconnessi in modo non perfettamente realistico, mancano le "skin" multiple per gli edifici (in altre parole, quando li colpite non restano i segni dei colpi, ma semplicemente vengono giù di botto) e, in generale, alcuni mezzi li si pilota in pieno dispregio delle leggi della fisica.

Ma, ancora una volta, mi rendo conto che si sta parlando di un arcade, per cui, e qui mi avvio alla chiusura, se quello che volete sono emozioni grezze, il totale annullamento del vostro conscio in favore del subconscio, divertimento distillato allo stato puro senza che venga imbottigliato e impacchettato in qualcosa di più impegnativo, allora Incoming è il gioco che fa per voi. In caso contrario, è meglio che rivolgete altrove le vostre attenzioni, anche se dubito che in questa circostanza sareste mai arrivati a leggere la fine di questo articolo...

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

92

GLOBALE



CONSIGLI PER LA SALUTEN

- 1- SI CONSIGLIA DI UTILIZZARE IL GIOKEN SOLO A COMPUTER ACCESO.
- 2- ESSENDO IL GIOKEN SPROVVISTEN DI EFFETTI SPECIALEN, PROVARE AD USARE LE LENTI A CONTATTEN ALLA ROVESCEN. (SOTTO STRETTEN CONTROLLEN DEL MEDIKEN)
- 3- IN CASO DI ATTAKKEN DI ILARITA' SFRENATEN, C'È SEMPRE IL SERGENTE A DISPOSIZIONEN.
- 4- PER LA SFIGHEN CHE SI PUÒ VERIFICAREN NEL GIOKEN SI POSSONO MANIFESTAREN SINTOMI DA ESAURIMENTO NERVOSEN: SOLO IN CASO DI GIOKATOREN INESPERTEN.
- 5- SE NON SI UTILIZZA IL GIOKEN PER PIÙ DI QUINDICI MINUTEN, SCATTA "LO STURMINTERVALLEN" (SENZA PECORELLEN).
- 6- ESSENDO PURO GIOKEN DI STRATEGIA BELLIKEN, IN SOGGETTI CON SCARSE ATTITUDINI ALL'UTILIZZO DEL CERVELLEN, È CONSIGLIABILEN ALMENO FAR RIPETERE LA SECONDA ELEMENTAREN.
- 7- NON AVENDO LUCI PARTICOLARMENTE FORTI UND PSIKEDELIKEN O RAGGI LASER, SI CONSIGLIA, IN SOGGETTI ABITUATI AD AMBIENTI SIMILI A DISCOTEKEN, DI UTILIZZAREN IL GIOKEN ALMENO SU DI UN KUBEN.

IL MEDIKEN MILITAREN

Sturmtruppen

RISIKEN?

GIOKEN DI SIMULAZIONE BELLIKEN
UND STRATEGIE
MILITAREN!

by bonif



IL GIOKEN CHE CAMBIA LA TUA VITA:

DA COSÌ...



ANCHE IN
KUCINA, EH!

A COSÌ!



Soldaten



Soldaten deficienten



G&T Multimedia

Viale Villini Rollino 30/19 16154 Genova

Tel. 010-6590343 Fax.010- 6044178 <http://www.gtmultimedia.com>

FIGHTING FORCE

Sono le nove di una qualsiasi domenica mattina, e il sacro sonno del redattore viene bruscamente interrotto dallo strepito del citofono. "Salve, posso farle una domanda?" Ma è domenica mattina! Non può ripassar domani che... "ma io ho qui l'ultimo numero della nostra rivista 'Orsù Levatevi dal Vostro Torpore!', è interessante, è..." Sì ma... io... yawnnn, senta, non può ripassare DOMANI? "Ma lei lo sa che domani potrebbe già esserci la FINE DEL MONDO?"

È uno di quelli. Il dottor Zeng è proprio uno di loro. Uno di quei fallitacci in grado di circolare fin dalle prime ore dell'alba con i loro dannati opuscoli multicolori. Li potete riconoscere facilmente, hanno tutti la valigetta ventiquattrore e l'espressione raramente più sveglia della vostra, quando fino al minuto prima eravate ancora avvolti tra le pieghe delle lenzuola. E, tutti quanti, prospettano un futuro talmente nero che, fosse per loro, le assicurazioni sulla vita non avreb-



bero ragione di esistere. Tanto, dopo la fine del mondo, chi mai le pagherebbe? Eseguono lo scan dei citofoni con un fare ancor più meticoloso dei dipendenti dell'istat in piena fase di censimento, vi bloccano per la strada quando anche i sassi s'accorgerebbero della vostra fretta e, peggio di tutto, tornano sempre. Dite loro che non v'interessa, e la domenica successiva ve li ritroverete tra i piedi. Magari qualche ora più tardi rispetto alla settimana precedente, ma non è detto. Li minacciate con la mazza da baseball, e sette giorni dopo riceverete la visita dei colleghi. Li fate disgraziatamente entrare in casa

L'ispirazione dai titoli della Capcom è evidente fin da subito: guardate cosa bisogna fare per ottenere un bel lanciagranate!



alle 8.30, e saranno vostri graditi ospiti fino a mezzogiorno. Ma solo se vi va bene. In ogni caso, 'sti millenaristi da strapazzo vi diranno sempre la solita menata, cioè che allo scoccare del duemila ci sarà un botto molto più grande rispetto a tutti gli altri anni, che arriveranno i cavalieri dell'Apocalisse a stappare lo spumante, che dovremmo flagellarci per i nostri peccati in modo da espiarne le colpe, e via discorrendo. Ovviamente, per aderire al culto e purgarsi meglio, è necessario pagare la consistente quota di registrazione. Il dottor Zeng, dicevo, è proprio uno di loro. Anzi, peggio. È proprio l'invasato numero uno, quello con la 'i' maiuscola.

Boooooooooooooom!!!!

Il camion della Z Enterprise (non sto scherzando, la mega-compagnia-totale del Dr. Zeng si chiama proprio così!), così come la Mercedes del capo, sono appena stati trasformati in un pot-pourri di lamiere bruciacchiate. Indovinate chi è stato...



Un esempio di partita a due giocatori: l'esecuzione del gioco cercherà di privilegiare il personaggio più lento.



Ex dipendente dei servizi segreti americani, ex Rambo ai tempi del militare, ex tutto quello che secondo voi fa figo, questo antipatico figura è diventato talmente potente nel giro di pochi anni, da aver messo su praticamente un impero. Le cause della sua fortuna? Principalmente g'incucci con tutte le organizzazioni criminali possibili e immaginabili (no, l'oratorio dietro casa non c'entra, tranquilli...), e poi le centinaia e centinaia di babbei disposti a seguire g'insegnamenti della "Bibbia secondo Zeng", autografa riscrittura nonché libera interpretazione dei testi sacri. In sostanza, il perfido cattivaccio ha messo in piedi una nuova religione, servendosi dei canali dell'informazione per diffonderla e facendo suoi milioni di proseliti. L'argomentazione principale: nel 2000 ci sarebbe stata la fine del mondo. Il suo ruolo nella casta, ovviamente, è quello di un dio. A questo punto, immaginatevi la scena: milioni di

utenti registrati della "Religione di Zeng" attendono - con timore e mestizia - l'arrivo della mezzanotte del primo gennaio 2000, aspettandosi l'avvento di chissà quali catastrofi: l'ora scocca e, qualche minuto dopo,



FIGHTING FORCE



Un'allegria scazzottata davanti all'edicola per aggiudicarsi l'ultimo numero di TGM.

Se menare i tossici al parco è sempre stato il vostro sogno represso, Fighting Force vi darà la possibilità di realizzarlo. Virtualmente, s'intende...



non è successo niente. Nemmeno qualche ora dopo, e qualche giorno neppure, insomma, il buon Zeng doveva per forza essersi sbagliato: la Terra ha continuato a girare imperterrita su se stessa e il ticchettio dell'orologio da polso sembrava a Zeng un suono

Si noti come in uno scontro appare il nome del cattivo che si/ci sta mazzulando. Un'altra delle mille analogie con i classici del passato.



IO HO UN JOYPAD A 6 TASTI, MA WINDOWS ME NE VEDE SOLO 4. COME FACCIO IO?

Titolo un po' lungo, ma autoesplicativo: quella che vedete lì in alto è una delle domande più ricorrenti nei newsgroup e nelle lettere che arrivano al Pastore, e così ho deciso - nella mia magnanimità - di dare una risposta all'ancestrale quesito. Dunque, la soluzione al dilemma, cari i miei utenti Windows, è molto più vicina a voi di quanto potreste mai credere: andate a prendere il vostro CD originale di Windows 95 (o anche quello della beta 2 di Windows 98, se siete stati così fortunati da averla, e tanto avveduti da non averla buttata in quanto scaduta...) e aprite la cartella \DRIVERS. All'interno della medesima, troverete la sottocartella \INGAME. Bene, apritela e, tra le tante sottocartelle, figurerà anche una dall'oscura sigla \INTGMPD6. Quest'ultima, contiene un driver (l'Interact Game Pad 6) che può essere utilizzato praticamente con TUTTI i joypad e i joystick digitali a sei tasti precedentemente configurati come "joystick a 2 assi e 4 pulsanti". Una volta installato e selezionato come dispositivo di input dal Pannello di Controllo di Windows 95, gli ultimi due tasti del vostro simpatico manettone inizieranno magicamente a funzionare, non facendovi rimpiangere più il pianeta MS/DOS... Chi scrive, ha sperimentato con successo il suddetto driver sia con un joypad della Logitech, sia con il Genius Power Station che usa abitualmente (è un joystick digitale a 6 tasti in tutto e per tutto simile a quelli dei coin op. Consigliatissimo). Ovviamente, il discorso cade nel momento in cui il vostro joystick/pad dispone già di driver proprietari.

Siamo in compagnia di tre splendide fanciulle. Eppure, la serata non si prospetta granché divertente...

strafottente. "Se il mondo non è finito per conto suo - iniziò allora a pensare il megalomane - lo farò finire io" e, con tutte le risorse accumulate, poteva anche permettersi il lusso di realizzare il suo folle progetto, per altro aiutato da migliaia e migliaia d'invasati come lui. Cosa li abbia spinti tutti quanti a seguire i vaneggiamenti di un pazzo, lo sa solamente la Core Design, ma noi non ci lamentiamo visto che, senza questa doverosa quanto surreale premessa, non ci sarebbe stato nemmeno Fighting Force. Comunque sia, a combattere questa folla d'imbruttiti ci penserà la solita squadretta di eroi, formata da quattro elementi, tra cui il giocatore sarà libero di sceglierne uno, impersonificarlo, e con quello andare alla ricerca dello stesso Zeng, mazzulando adeguatamente tutti i suoi proseliti. Dal primo all'ultimo.

Fighting Force è un rullakartoni di concezione moderna che trae ispirazione dai grandi classici del passato, in particolare da Final Fight, di cui eredita l'impostazione e numerosi meccanismi di gioco. Se conoscete già il coin-op in questione (per altro molto famoso e convertito molto bene anche su Amiga, Super NES e Megadrive, nonché emulabile alla perfezione con un programma chiamato Callus), troverete in Fighting Force numerosi punti in comune, a partire dalla possibilità di raccogliere le armi, fino al modo in cui i nemici tenderanno ad accerchiarvi "a ondate", per poi spa-



rire lampeggiando nel momento in cui li cartellerete per benino. Non manca neppure la possibilità di sfasciare la maggior parte dell'arredamento e, sorpresa delle sorprese, distruggendo alcune casse o altri elementi, il gioco vi lascerà dei bonus da raccogliere, sotto forma di armi o di medi-kit. Ogni volta che il vostro omino verrà percosso, la sua energia diminuirà e allo scadere dell'ultima vita giungerà inesorabile il game over. Ciò che cambia in maniera sostanziale, è proprio l'impostazione grafica: con l'aggiunta della terza dimensione, il gioco acquista quella profondità che al coin-op della Capcom comunque mancava, e il risultato finale consiste in un indubbio aumento della giocabilità e del divertimento complessivi. Stranamente, su PC non si può né salvare la posizione né continuare la partita, il che, se per certi versi non fa altro che contribuire alla longevità del prodotto, per altri è indubbiamente snervante: non sempre uno può sedersi davanti a un monitor per

Tieni, Dana, assaggia un po' il mio... cazzotto! [Lo sapete, vero, perché lo chiamano Paolone? NdMax].



GLI ANTENATI DI FIGHTING FORCE

Come abbiamo detto più volte lungo il testo della recensione, Fighting Force prosegue su PC un filone costellato da un gran numero di successi commerciali, giochi destinati a lasciare un segno anche dopo tanti anni, e che grazie alla proliferazione degli emulatori è possibile "recuperare" con estrema facilità. Giocando al titolo della Core, infatti, ritroverete alcuni elementi "tipici" su cui non ci sembra nemmeno il caso di soffermarci ulteriormente, comunque sia, ecco a voi un bel vademecum sui rullakartoni da conoscere assolutamente, redatto per la vostra gioia dal Paolone di turno. Un po' di cultura ludica in più per i videogiocatori dell'ultima ora, e le ennesime lacrime versate dagli inguaribili nostalgici... Per gli emulatori, fate pure riferimento alle nostre rubriche "Replay" e all'area IENA di Zzap!, <http://www.xenia.it/zzap/iena>

KUNG FU MASTER (coin-op)

Se in un certo senso possiamo considerare Karate Champ il padre di tutti i picchiaduro a incontri, Kung Fu Master fu il primo rullakartoni a scorrimento mai esistito. Per la prima volta si dovevano affrontare numerosi nemici "abbattendoli" a suon di calci e cazzotti sui denti, salendo i cinque piani di un edificio pieno d'insidie. Non mancano i "boss di fine livello" e timidamente, in quegli anni, veniva introdotto il concetto di "energia" (solitamente, in precedenza bastava essere colpiti una sola volta da uno sprite nemico, per perdere una vita). E' possibile emularlo alla perfezione con MAME.

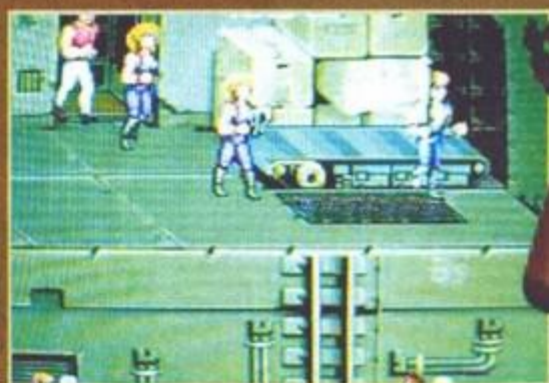


TARGET RENEGADE (C64)

Sequel dell'altrettanto (e forse più) famoso Renegade, TR fu sicuramente il miglior picchiaduro a scorrimento orizzontale per Commodore 64. Sprite in alta risoluzione, difficoltà estremamente ben calibrata e musiche da urlo ne decretarono l'inevitabile successo. Col passare degli anni, fu introdotto il concetto di "arma da raccogliere", e con questo gioco se ne capì l'importanza fondamentale anche su C64. E' possibile reperirlo sul sito di Arnold, forse uno dei più grandi concentrati di storia videoludica presenti sulla grande Rete. <ftp://arnold.hiof.no:6502/games>.

DOUBLE DRAGON (coin-op)

Una vera e propria pietra miliare nella storia dei coin-op. Double Dragon aveva tutto ciò che si potesse chiedere a un gioco del genere: la possibilità di operare in coppia (i due giocatori potevano persino menarsi tra di loro!), le armi da raccogliere, i boss di fine livello, i bonus sparsi in giro, una colonna sonora indimenticabile e un sacco di conversioni per tutti i computer e le console dell'epoca. Non esiste mentre scrivo un emulatore in grado di supportarlo, ma sul sito <http://www.bcinet.net/wdblake/ddinfo.html> potete trovare un sacco d'informazioni sull'hardware del coin-op originale, oltre alle foto di cui ne pubblichiamo una. Le conversioni migliori, quelle per C64, Megadrive e Atari ST.



FINAL FIGHT (coin-op)

E visto che ne abbiamo già parlato tanto, come poteva mancare il 'mito' a cui Fighting Force si è a dir poco "pesantemente ispirato"? Tre personaggi tra cui scegliere, armi da raccogliere e utilizzare, bonus nascosti in elementi del fondale "da distruggere", e altre mille simpatiche analogie possono rivivere sul vostro computer grazie a Callus, un emulatore potentissimo, in grado di replicare anche altri capolavori della Capcom come la saga di Street Fighter II e Willow. Trovate tutte le informazioni in merito su IENA e su <http://www.davesclassics.com>.



Città violenta... Uno sale in metropolitana, e guarda un po' te come lo accolgono!

due ore con la speranza di arrivare alla sequenza finale e comunque resto dell'opinione che un gioco debba essere longevo perché effettivamente lungo e non perché ogni volta si è costretti a ricominciare daccapo.

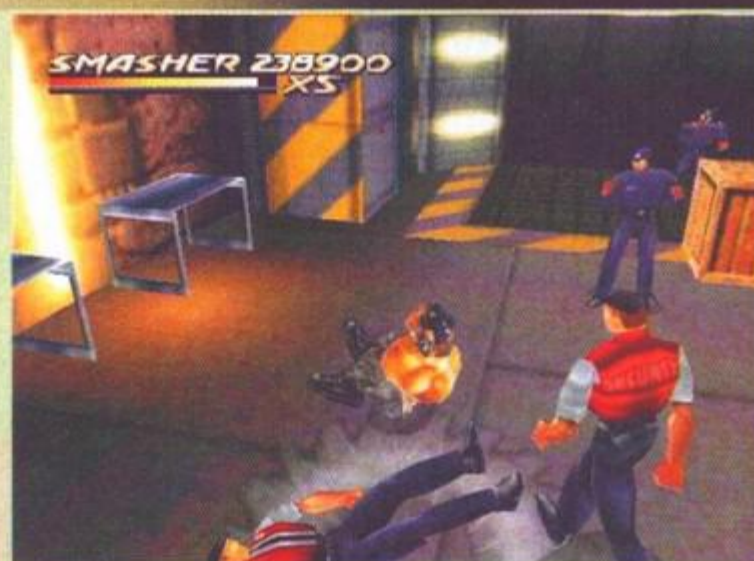
Peraltro, va detto che Fighting Force mi è sembrato ben concepito dal punto di vista della difficoltà: indipendentemente dal personaggio che sceglierete, avrete a disposizione tre modalità con cui portare avanti il gioco, ovvero, nell'ordine, "sono un redattore di TGM e devo fare le foto a tutti i livelli. Non rompete", "sono un giocatore serio e mi piace un buon livello di sfida" e "sono Rambo, provate solo ad avvicinarvi e vi rullo di cartoni". Ovviamente, mi sto riferendo rispettivamente ai livelli easy, normal e hard. Già che ci sono, vi do subito un consiglio: non giocatedo per nessuna ragione al livello easy (a meno che, come me, non dobbiate fare le foto al maggior numero di livelli possibile), perché a mio avviso si tratta di un trainer vero e proprio: basta mettere



Smasher in posa plastica. Sullo sfondo, un merine plaude basito la nostra esibizione.

Una bella capriola, et voilà, smasher ha buttato giù uno dei cattivi (si noti che è buona tattica buttare giù per primo il nemico armato: sarà poi possibile raccogliere il gingillo lasciato cadere da quest'ultimo, e utilizzarlo a nostro piacimento).

Il posto è mmiooooo!!!



FIGHTING FORCE

l'autofuoco sul tasto del pugno, e finirete il gioco in men che non si dica. Discorso notevolmente diverso, invece, per quanto riguarda le modalità normal e hard, che mantengono entrambe l'elevato quoziente di sfida che promettono.

I quattro personaggi (vedere il box apposito) sono ottimamente calibrati, e non sarà di certo la scelta dell'uno piuttosto che dell'altro a pregiudicare il vostro successo, semplicemente scegliete quello che maggiormente collima col vostro stile di gioco, e poi buttatevi a capofitto nell'azione: in ogni caso vi divertirte parecchio, soprattutto se giocherete in due. In quest'ultimo caso, dovrete necessariamente usare lo stesso computer (con due controller tipo joystick o tramite la tastiera) poiché non sono previsti collegamenti remoti né tramite cavo seriale, né tantomeno via Internet e, tutto sommato, visto il tipo di gioco, è



Una delle sequenze più divertenti (a ben pensarci) di tutto il gioco. Provate a sfasciare una macchinetta della Coca-Cola, ne usciranno tre lattine il cui contenuto può aumentare la nostra energia. Al di là delle pose "pubblicitarie" prese dai nostri personaggi mentre s'ingargarozzano la bibita, va notato come i nemici non possano colpirci in questi frangenti. E come, un secondo dopo, sia possibile menarli di santa ragione!!!

Quelli sullo sfondo, una volta, erano dei computer. Ma Smasher non ha apprezzato l'ultimo errore di sistema di Windows 95.

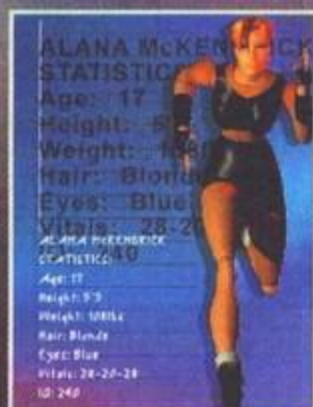


GLI AMICI MIEI SONO TUTTI RISPETTABILI

Come da tradizione, ecco un profilo semiserio dei quattro personaggi in cui vi potrete calare lungo il gioco. Va doverosamente detto che, una volta scelto un individuo, dovrete tenervi quello per tutta la partita. Non potrete cambiarlo 'al volo' a meno che non entriate come secondo giocatore (cosa possibilissima attivando l'apposita opzione nel menu principale). Che dite, sono troppo prolisso? E allora, vamòs...

ALANA MCKENDRICK

A dispetto del nome, non è una cagnolina di razza né tantomeno una cuginetta di Zak McKracken (un altro che quanto a cognomi difficili non scherza...), bensì si tratta di una ballerina classica. Passa il suo tempo tra un teatro e l'altro a esibirsi in tutù mozzafiato, adora la musica di Mozart e frequenta il liceo delle Carmelitane Sbarbate, portandosi a casa la media dell'8 in tutte le materie. Molto agile grazie agli studi danzerecci intrapresi, è il personaggio con cui il gioco andrà più veloce di tutti. La sua mossa speciale è il "calcio capriolato" con cui è solita colpire le facce inebetite dei nemici. Perde un po' di energia ogni volta che la esegue



HAWK MANSON

Ex attore di film d'essay (quelli che passano al circuito delle seconde visioni senza che mai ve ne fosse stata una prima, però), Hawk è tutto ciò che una dama dell'800 avrebbe desiderato in uomo: cuore gentile, aspetto rassicurante, di acuta intelligenza e buon gusto nel vestirsi, Hawk non sfigurerebbe mai nei solotti buoni dell'Alta Società. La sua specialità è un mega-calcio totale con cui sgambetta tutti i nemici che lo circondano. Non è un personaggio particolarmente veloce.

MACE DANIELS

Sicuramente il mio personaggio preferito: più femminile nei movimenti perfino di Lara Croft, per quanto notevole non presenta 'parti' del corpo esagerate e, anzi, l'abbigliamento la rende decisamente sexy. Vorrei averne una uguale in carne e ossa a fianco, possibilmente dedita ad hobby diversi dal prendermi a badilate in faccia. In ogni caso, si tratta del personaggio che meglio bilancia velocità e forza fisica, e che meglio di tutti riesce a cavarsi d'impiccio nei momenti di necessità. La sua mossa consiste nell'afferrare le persone e farle stramazze a terra.



BEN "SMASHER" JACKSON

Professore di Bon Ton all'istituto internazionale di Galateo, questo simpatico omaccione è, a dispetto della sua mole, un galantuomo d'altri tempi dal cuore gentile: aiuta le vecchiette ad attraversare la strada, raccoglie i boccioli dei fiori per odorarne il fresco profumo primaverile, compone poesie e canzoni d'amore. Insomma, l'uomo giusto per vostra figlia (così salvo la mia, se mai ne avrò una, dal pericolo...). La sua mossa è un mega pugno totale con cui fa vibrare il pavimento e ruzzolare a terra tutti i nemici. E' leeeento, ma foortee....

In questa sequenza d'immagini, potete osservare il nostro primo incontro con Zeng: siamo alla fine del secondo livello, e il nostro simpatico cattivaccio s'involerà verso altri lidi, proprio sotto i nostri occhi. Non ce lo lasceremo sfuggire una seconda volta!!!



Come potete osservare, gli elementi del fondale spesso possono essere 'adattati' ad armi contundenti. Qui, per esempio, vediamo il reggimani dell'ascensore diventare una comoda spranga.

affronterete sempre sette livelli base, e un totale di circa venticinque stage differenti. I nemici differiranno tra loro più per 'resistenza fisica' che per tecnica di combattimento, in particolare tenderanno tutti ad accerchiarvi e ad attaccarvi allo stesso modo. Se non altro, ce ne sono un po' di tutti i tipi: dai gorilla in tiro anche quando menano (con un look alla Men in Black), agli uomini della security conciati come i pony express, passando per i punk del Bronx e per delle fanciulle poco vestite armate di artigli giganti e notevolmente affilati. In ogni caso, dovrete pestarli tutti quanti prima di poter passare il livello e, soprattutto nei punti più avanzati del gioco, questa attività tende a farsi un po' troppo ripetitiva (se state giocando in modalità easy, disgraziati che non siete altro...) o tremendamente frenetica (normale), quantunque solo alla difficoltà hard il termine più adeguato sia "frustrante" (vi ricordo che non si può né salvare, né ricominciare da lì).

Veniamo così alla questione dei controlli: essendo un gioco che proviene direttamente dal mondo delle console, l'ideale per giocare è un joystick a sei tasti o comunque un joystick digitale, di quelli a microswitch per intenderci. Non ho infatti la più pallida idea di come possa rendere un gioco come questo con un controllo analogico, tuttavia c'è da dire che anche

meglio così: i primi avrebbero comunque necessitato la presenza di almeno due copie di Fighting Force e i secondi avrebbero troppo sofferto i problemi di latenza della Rete, pregiudicando notevolmente la velocità dell'azione (e quindi il divertimento complessivo). Altra scelta che qualcuno giudicherà discutibile, è che tra i requisiti fondamentali di questo gioco è prevista anche l'accelerazione treddi. Se non avete una 3Dfx o una scheda supportata, in parole povere, non potrete nemmeno far partire il gioco. Con quei soldi, direte voi, potete comprarvi una Playstation, ma se opterete per la scheda 3Dfx potrete godervi un Fighting Force precisamente identico per quanto riguarda la giocabilità, e notevolmente migliore dal punto di vista grafico: sono infatti pienamente supportati Z-buffering, bilinear filtering, correzione dinamica della prospettiva e tutte quelle chicche che i fan del chipset Voodoo certamente apprezzeranno. Per di più, il gioco è in grado di supportare più acceleratori, e chi di voi dovesse montarne più d'uno potrà tranquillamente scegliere quale utilizzare. È prevista, per le schede che la supportano, anche la visualizzazione in finestra.

Alcuni livelli del gioco (soprattutto i primi e gli ultimi) sono fissi, nel senso che dovrete affrontarli per forza, altri, invece, sono a discrezione del giocatore: lungo la via, infatti, vi verrà chiesto anche di scegliere quale strada prendere per arrivare alla destinazione finale (la base segreta di Zeng), in modo tale da rendere Fighting Force un po' più vario. In ogni caso,

...e lasciami bere la mia Coca-Cola in pace!!! Ma che maniere sono queste!?



Ahi Ahi! A Mace non è andata troppo bene...



H A R D W A R E

Per mazzulare ben benino tutti i cattivi, avrete **NECESSARIAMENTE** bisogno di una scheda acceleratrice supportata dalle Direct3D, altrimenti vi potreste ridurre a giocare Fighting Force in una finestrella di 160x100 pixel, e non sto affatto scherzando. Con una bella 3Dfx, invece, sembra proprio di trovarsi di fronte a una console: tutto parte senza grossi problemi di configurazione, come joystick viene adottato quello predefinito di Windows 95 (sotto DOS il gioco **NON GIRA**), e per quanto riguarda il resto Fighting Force pretende solo la disponibilità di un processore Pentium o compatibile. Personalmente, ho eseguito il test su un K6-200 con Monster 3D, e l'esecuzione del gioco è stata a dir poco impeccabile. Sono poi vivamente consigliati un bel joystick o un joystick digitale e una buona scheda audio per godersi appieno musiche ed effetti sonori. Lo spazio occupato su HD è minimo (si parla di due megabyte circa) e tutta l'esecuzione avviene direttamente da CD. Si consiglia per tanto di avere un buon lettore CD-ROM, con tempi d'accesso accettabili e velocità intorno all'8x.

tramite la tastiera non si gioca affatto male. Detto questo, credo di aver detto tutto, non vi resta che leggere attentamente il mega commentone globale e, soprattutto, il **BOX HARDWARE**, visto che ci sono scritte delle informazioni importanti che potrebbero prevenire una spesa inutile da parte vostra. Ok? Bene, buon divertimento a tutti e buona notte al secchiello.

Paolo Besser

PC

Sono un grandissimo fan degli arcade: da sempre ne ho apprezzato l'immediatezza e, secondo il mio avviso, racchiu-

dono tutt'oggi la vera essenza dei videogiochi, pur rispettando l'opinione di chi, invece, preferisce immergersi in ore e ore di ragionamento davanti a uno strategico o a un RPG. Per questo motivo, confesso di aver atteso Fighting Force fin dai primi screenshots che ebbi la fortuna di vedere in anteprima, essendomi 'innamorato' a prima vista: l'idea di giocare un rullakartoni frenetico e avvincente, che non si riducesse alla solita sequenza d'incontri tra Blanka e Ryu, devo ammetterlo, mi ha subito mandato in fibrillazione. Non vi dico l'emozione quando, finalmente, ho potuto metterci le mani sopra, e accorgermi così di come il medesimo andasse ben oltre le mie aspettative: era dai tempi di Final Fight al Bowling di Vigevano che non mi divertivo più nello stesso modo! Il feeling è infatti immediato, l'azione è avvincente e la giocabilità riesce persino a superare quella dei coin-op meglio riusciti, e stiamo parlando di mostri sacri come l'onnipresente titolo della Capcom e quell'altro capolavoro rappresentato da Double Dragon. Il che, se mi permettete, è già un biglietto da visita più che rispettabile. Non parliamo poi della grafica, che al di là di alcune piccole imprecisioni tipiche di tutti i giochi in 3D (comunque perdonabilissime), fa veramente spavento! Anche qui è difficile marcare il confine tra le capacità programmatricie e l'hardware richiesto (una bella 3Dfx), ma quando si ha sotto gli occhi uno spettacolo simile, a chi mai ne potrà fregare qualcosa? I movimenti dei personaggi sono fluidi e precisi anche in caso di affollamento dello schermo, i fondali, per quanto non ricchissimi di elementi, sono ben disegnati e con un'evidente ricerca del colore. Gli effetti messi a disposizione dalle schede acceleratrici, poi, fanno da ciliegina sulla torta; insomma, è veramente difficile distinguere questo gioco dalla sua controparte per Playstation, se non fosse per la risoluzione (superiore su PC) e per l'uso dei filtri. Anche il sonoro fa una buona impressione, sebbene le musiche siano pochine e vengano ripetute a intervalli regolari. In definitiva, ci troviamo di fronte a un vero e proprio coin-op infilato nel nostro personal, con l'unica differenza che qui non ci sono altri soldi da spendere oltre al costo d'acquisto. Ah, se tutte le conversioni fossero così!!! Un titolo d'altri tempi che soddisfa tutte le esigenze della modernità, che non ho alcuna remora a consigliarvi, soprattutto se amate questo genere di giochi. E adesso scusatemi, ma devo tornare a giocare a Fighting Force.





INCOMING

© Rage Software Plc 1998

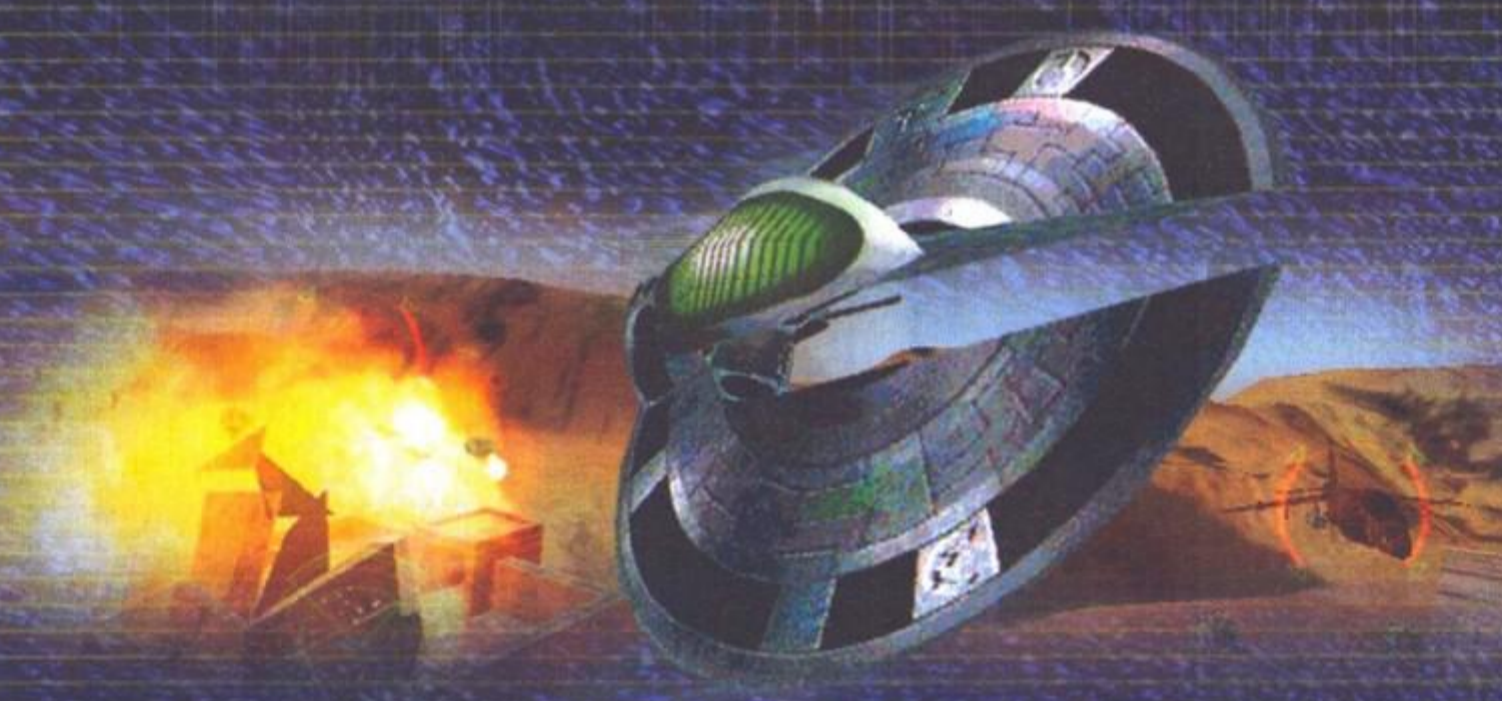


HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399



REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda acceleratrice 3D
- Microsoft DirectX 5.00



Nel 2006 l'intera umanità vive sotto la minaccia aliena. Avvistamenti sempre più frequenti di oggetti volanti non identificati (U.F.O.) minacciano il corretto svolgimento delle missioni della NASA ed è a questo punto che numerosi fondi, destinati all'inizio all'esplorazione spaziale, vengono dirottati verso un ambizioso progetto di rilevazione della forza aliena. Alla guida di 15 differenti mezzi da guerra, il compito del videogiocatore sarà, neanche a dirlo, di salvare il mondo dall'invasione aliena. Spingendo al limite le possibilità delle nuove schede acceleratrici 3D. Incoming esalta un perfetto connubio tra la giocabilità insuperata del genere arcade degli anni passati con un caleidoscopio grafico mai apparso sugli schermi di un PC.

- 12 armi differenti, dal laser leggero agli schiumogeni
- 4 episodi differenti, ambientati in Africa, nell'Antartico, a Cape Canaveral e sulla Luna, ognuno dei quali comprende 15 missioni
- Versione per 3DFX da 4 MB e AGP per Pentium 2 sullo stesso CD
- Colonna sonora ed effetti sonori d'eccezione



Rage

3D



PC
CD

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO



www.halifax.it

BATTLEZONE

Chi lo avrebbe mai detto diciotto anni fa?



Battlezone, uscito nel 1980, fu il primo titolo della storia dei videogiochi a utilizzare la grafica 3D. Da allora molte cose sono cambiate e, quasi a volerlo sottolineare, oggi Activision pubblica un nuovo gioco, che si chiama come il primo ma non è come il primo, anzi, aspira a diventare il punto di partenza per una nuova categoria di prodotti, unendo una volta per tutte il gioco strategico alla Command & Conquer all'ambiente tridimensionale.

L'idea in sé non è nuova, secondo me trova infatti le radici fino in lontani giochi come Midwinter e Flames of Freedom, direi però che finalmente ha trovato la sua realizzazione compiuta e, ragazzi, se ne vedono delle belle!

Battlezone porta infatti il giocatore a immergersi o se- rei dire fisicamente sul campo di battaglia che ha, tante volte, osservato in vista isometrica: Dark Reign, Warcraft II e tutti i loro emuli (sono talmente tanti che non si contano più) hanno forse trovato il loro 'punto di passaggio' verso una nuova classe di videogiochi? Non credo che siamo giunti a tanto, se non altro perché resta irrisolto, sempre a parer mio, il punto debole di tutti i giochi strategici in tempo reale. Se io sono il comandante di una base, non posso tenere sotto controllo tutte le unità e gli edifici a me sottoposti; nella realtà le cose vanno molto diversamente e

Su Marte abbiamo appena trovato delle reliquie degli Ctoniani; ora dobbiamo prepararci a difenderle, perché i russi, piuttosto che perderle, sono disposti a distruggerle.

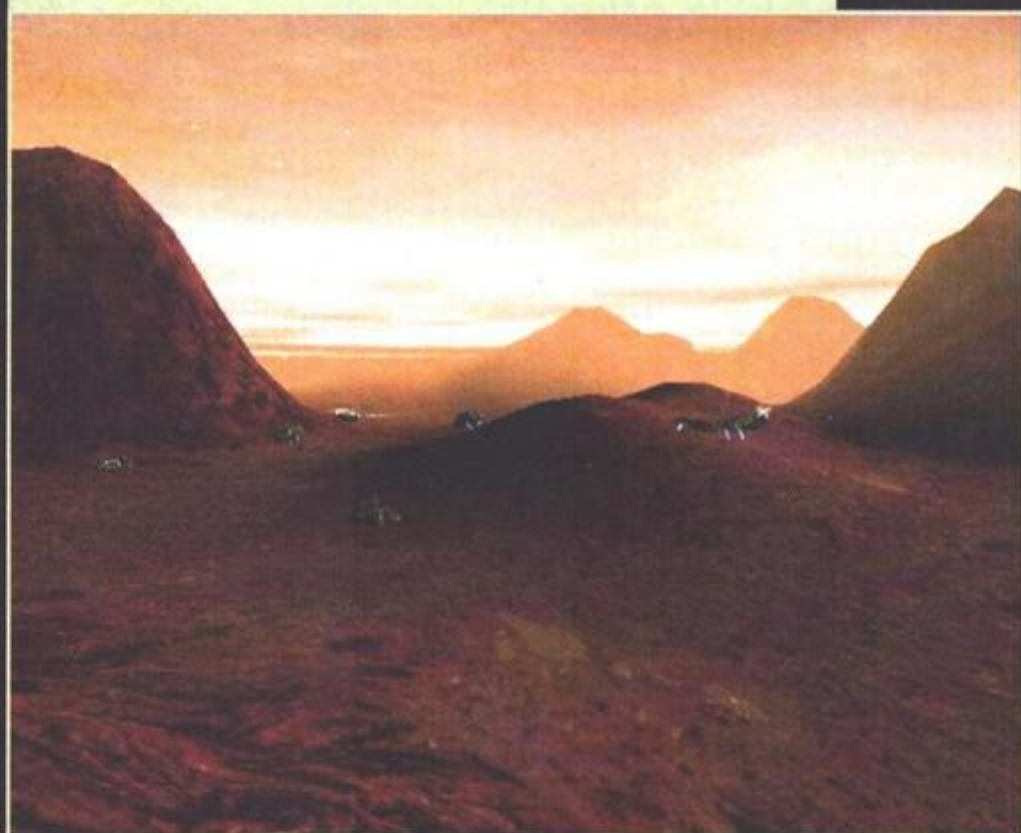


I pianeti sono molto diversi tra loro, graficamente; qui sembra di essere in qualche verde vallata scozzese, mentre in realtà ci troviamo a decine di milioni di chilometri di distanza!

Giocare dalla parte dei russi è molto difficile: qui mi sono appena dovuto eiettare, tra l'altro giusto nel mezzo di una base americana... non so nemmeno se riuscirò a toccare terra intero...



Una decina di mezzi da combattimento lotta accanitamente sullo sfondo di un magnifico e indifferente panorama. L'intelligenza artificiale delle unità di Battlezone è davvero molto buona.



In lontananza la madre Terra, di fronte a noi un riciclatore e uno scout appena prodotto, sotto di noi il suolo del nostro satellite e in lontananza i raggi del sole che illuminano questa superficie deserta... poesia, non videogiochi...



tutte le funzioni di produzione automatica e 'comportamento intelligente' delle unità, propositi fino a oggi, non mi hanno per nulla soddisfatto. Ecco perché il gioco a turni ha ancora la sua ragione di essere.

Il nuovo gioco Activision, rivoluzionario nel modo di proporci l'azione (il solo Uprising aveva già provato a fare altrettanto... NdMax), rappresenta anzi un piccolo passo indietro sotto questo punto di vista, dal momento che la sua natura 3D non ha consentito ai programmatori di inserire quelle funzioni di selezione multipla che sono praticamente indispensabili a programmi di questo tipo; e per ovviare a questo problema, almeno secondo il mio parere, gli sviluppatori hanno necessariamente dovuto limitare il numero di unità impiegate nelle varie missioni (niente centinaia di soldati ai vostri ordini, quindi). Nonostante questo, però,

REVIEW



Europa è spettacolare, con il suo colore azzurrino e le sue tenebre. Qui possiamo vedere il riciclatore americano, che si è appena sistemato su un geyser per avere l'energia necessaria alla produzione di unità.

Una trama che si basa su elementi già noti, ma di un'originalità tale, per sviluppo e intreccio, da avermi lasciato pienamente soddisfatto: io non vi svelo niente altro, confermo solamente il mio giudizio pienamente positivo. Ma ora passiamo al sodo, perché sono sicuro che vi state chiedendo tutti come si controlla un gioco strategico in tempo reale in 3D: perfetto, ora ve lo spiego!



Battlezone presenta novità tali ed è realizzato talmente bene da candidarsi davvero a punto d'origine di una nuova stirpe. Terra, anni '70. Sullo stretto di Bering sono piovuti dal cielo dei materiali sconosciuti, ribattezzati con il nome di Bio-metallo, dalle incredibili capacità. Russi

Quanto ho penato per avere un'immagine decente di una Furia: si tratta del vostro nemico più pericoloso e spietato, un vero killer. E pensare che lo abbiamo costruito noi!



Boom! Un altro nemico in meno! Le astronavi danneggiate perdono fumo e pezzi, basta una serie aggiuntiva di colpi portati a segno per farle saltare in aria in un turbinio di scintille multicolori.

L'obiettivo finale del gioco, l'astronave delle Furie. Non vi dico altro, perché rovinerei la sorpresa, aggiungo solo che per arrivare fin qui di camice ne suderete ben più di sette.

Stavo andando spedito contro il mio obiettivo quando sono capitato sul ciglio di questo precipizio, con in lontananza Saturno che fa capolino tra le nuvole. La missione la rifarò più tardi, ora sono troppo impegnato a scattare fotografie!



e americani capiscono subito che chi li controllerà avrà vinto la guerra fredda. Dove andare, allora, a recuperare le quantità necessarie di Bio-metallo? Semplice, nello spazio, sui vari pianeti del sistema solare. In men che non si dica USA e URSS formano due agenzie super-segrete che portano la guerra nello spazio: mentre il resto dell'umanità continua a guardare ai timidi tentativi per avvicinarsi alla Luna, in realtà i mezzi dell'uomo sfrecciano già su Marte e oltre, dove trovano anche i resti di una misteriosa presenza, quella degli Ctoniani...



Non siamo in un luna park spaziale, ma in un vero Luna park! Qui ci troviamo infatti sulla base lunare americana dove inizia la nostra missione e la struttura ritratta, se ben ricordo, è quella che ricava energia dai raggi del sole.



DICIOTTO ANNI

Tanto tempo è passato da quel primo Battlezone, pubblicato dall'Activision agli albori del videogioco, quando l'Atari 2600 era il massimo... Allora io nemmeno avevo un computer (mancavano ancora tre anni al Natale del 1983 e all'arrivo del C64), per cui non seppi dell'uscita di questo gioco, davvero rivoluzionario per quei tempi, in cui si guidava un piccolo carro armato in una serie di missioni piuttosto difficili; un piccolo carro armato realizzato con grafica poligonale in fil di ferro, che si muoveva su sfondi neri con contorni a delimitare il paesaggio. Diciotto anni sono tanti per un uomo, figuriamoci per un videogioco! Battlezone ormai riposa nella sua tomba informatica, ma questa nuova uscita della sua casa madre depone ai suoi piedi numerose corone di fiori: se oggi sorvoliamo la superficie di Marte a velocità folle, sotto un cielo ricoperto di texture e con una grafica che nemmeno le immagini della NASA ci danno, il merito è anche di quel minuscolo mucchietto di byte di codice... oltre che della 3Dfx, ovviamente!

BATTLE ZONE

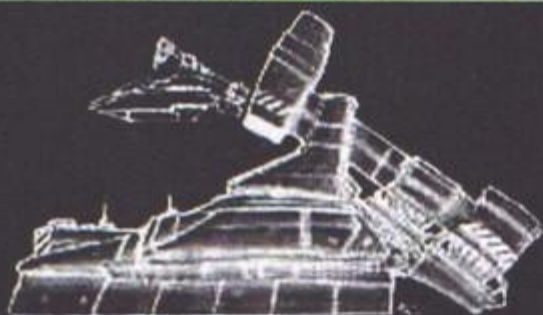
Voi siete il comandante degli americani (o dei russi) e vi trovate a bordo della vostra unità, che può variare da missione a missione (anche durante: se la distruggono e vi salvate, potete salire a bordo di un'altra). Intorno a voi ci sono più di 30 diverse unità da controllare e da costruire; potrebbe sembrare difficile farlo e, infatti, all'inizio un pochettino lo è, ma basta prendere la mano con l'interfaccia e tutto va a posto. In pratica si tratta di una serie di menu gestiti con i tasti numerici, tramite i quali si può 'navigare' tra tutte le unità presenti e impartire

Nella prima missione potete scegliere il mezzo che volete guidare; è comunque sempre possibile cambiarlo, per cui potrete sempre produrre e guidare quello che più preferite (posto che i nemici vi lascino il tempo di farlo...).



Alcuni satelliti sono ricoperti da campi di lava, dannosissimi per le unità; qui siamo a bordo di un veicolo russo, che guarda un collega mentre cerca di uscire il più in fretta possibile da una situazione incandescente...

Anche se forse non si capisce, abbiamo appena usato il Thumper, una super arma che genera onde sismiche, sbalanzando qua e là le unità che si trovano in mezzo (i due Scavenger della foto, casomai non si notasse, sono capovolti!).



I gregari sono ottimi piloti, qui ne vediamo uno mentre manovra il suo scout per assaltare un drone d'addestramento. In missione, spesso è necessario portare degli attacchi diversi per poter poi assaltare il bersaglio principale.



L'INTERFACCIA DI GIOCO

1) Radar 3D: si tratta di una visione tridimensionale topografica del terreno circostante il nostro mezzo, indispensabile per poter reagire con sufficiente prontezza agli attacchi del nemico.

2) Carro Grizzly: è possibile configurare il Grizzly, il carro armato principale delle forze americane, direttamente sul campo di battaglia.

3) Sistema di comando: un innovativo insieme di menu che integrano la gestione delle truppe e delle risorse, per un controllo totale della battaglia al livello del suolo. Comodi da usare, anche se quando la situazione è complessa diventano un po' caotici.

4) Solar Array: questa struttura fornisce energia alle fabbriche, alle torrette difensive e alle altre unità a elevato consumo energetico.

5) Torre Radar: la torre di comando radar deve essere alimentata a perfezione, per accrescere la sua portata e la sua affidabilità.

6) Torretta: le torrette di questo tipo sono un ottimo sistema di difesa per la base, dal momento che sono in grado di sviluppare un grande volume di fuoco. Devono però essere costantemente rifornite di energia.



7) Scavenger: l'unità più importante di tutte, quella che percorre il campo di battaglia alla ricerca di frammenti di bio-metallo.

8) Armamento: potete utilizzare delle risorse per modificare l'armamento del vostro mezzo, anche nel mezzo della battaglia più infuocata.

9) Indicatore di frammenti: qui sono costantemente indicati i frammenti contenuti nei vostri magazzini, che possono essere utilizzati da fabbriche e riciclatori per la costruzione di nuove unità.

qualsiasi ordine possibile. Incredibile a dirsi, mentre si gioca non è presente nemmeno un'icona su schermo.

Certo, questo sistema di controllo funziona bene nella maggior parte delle situazioni di gioco, ma quando ci si trova sotto attacco da parte di forze avversarie diventa a volte molto difficile gestire l'esercito badando nel contempo a restare vivi, specie quando bisogna modificarne lo schieramento (scegliere al volo la giusta torretta tra 10 è molto complicato). Si sente inoltre la mancanza della capacità di posizionare efficacemente le truppe sulla mappa di gioco in maniera immediata, tipica della vista isometrica.



Un'immagine dell'introduzione, che mostra una base americana assalata e distrutta da una forza d'attacco russa. Bella, vero? E pensate che la grafica di gioco è persino superiore come resa finale!

Resta il fatto che, almeno nel 90% delle situazioni di gioco, i comandi a nostra disposizione sono molto efficienti e ci consentono di mandare unità a caccia di nemici, programmare delle scorte, controllare il

Le unità di Battlezone, seppure formalmente identiche nelle loro funzioni a tutte quelle presenti nei vari giochi strategici, ricevono una vita nuova dal loro 'essere' in 3D, che le rende davvero imperdibili e spettacolari... ecco perché forse, una volta tanto, il canonico box delle unità ha ragione di essere!

GRIZZLY: questo bestione è il carro armato pesante delle forze spaziali americane. Resistente e dotato di buona potenza di fuoco, è però penalizzato dalla scarsa manovrabilità, che lo rende un facile bersaglio per nemici potenti e veloci come le Furie. Se volete un consiglio, usatelo per sfondare e per assalti diversivi.

SCAVENGER: dove andreste senza lo Scavenger? Questa è l'unità che raccatta tutti i frammenti di bio-metallo sparsi sulla superficie dei pianeti e dei satelliti che visiterete; la più importante del gioco. Ovviamente, anche la meno difesa! Assegnate sempre un'unità di scorta a ogni Scavenger, o potreste pentirvi amaramente di non averlo fatto.

MINELAYER: la traduzione dice posamine e questo in effetti fa questa unità. La disposizione di un succulento strato di mine rende la vostra base pericolosa quanto la carta moschicida (con valido il paragone carri nemici-mosche, altrimenti non sarebbe un granché...).

TORRETTA USA: la prima cosa da fare è costruire almeno 4 di queste unità (meglio 6) e disporle strategicamente lungo i confini della base. Strategicamente vuol dire che, idealmente, le torrette si dovrebbero coprire l'una con l'altra. Sparano davvero bene, i tizi che ci stanno dentro: un elemento indispensabile per vincere!

TORRETTA RUSSA: la controparte russa della torretta americana è più mobile ma, apparentemente, decisamente meno efficace. Resta comunque un pericolo, per cui evitate di seguire come dei pazzi le unità nemiche danneggiate che, sicuramente, cercheranno rifugio tra le loro torrette.

TRASPORTO USA: secondo voi che cosa fa un trasporto? Trasporta! Inutile dire che è lento, grosso, non è armato, ha una corazza leggera e non è nemmeno troppo comodo. Tenetelo d'occhio nelle missioni dove vi ordinano di scortarlo, perché non ci vuole molto a farlo a pezzi.

TRASPORTO RUSSO: uguale, come sopra, solo che molto probabilmente voi lo dovrete distruggere. Mandate uno o due scout all'attacco poi, quando la scorta del trasporto reagisce, entrate in scena voi e fate tanto male a quest'unità.

RAZOR USA: piccolo, veloce, leggero. Una zanzara dalla puntura molto pericolosa, oltre che un'unità davvero insostituibile. Inviatene un paio 'a caccia' intorno alla base e scoprirete tutti i nemici che cercano di avvicinarsi: attenti, però, perché dovrete sempre essere pronti a correre in aiuto...

RAZOR RUSSO: una delle unità secondo me graficamente meno riuscite di tutto il gioco, è in tutto e per tutto la controparte di quella americana. L'unica cosa diversa è il posto di pilotaggio.



La base russa su Titano ci sta mandando incontro un caloroso comitato di benvenuto... ma siamo certi che dobbiamo sterminare tutti quanti? E quella navicella russa non vi ricorda un pochino i caccia Kilrathi della saga di Wing Commander?



pianeti (tutte le unità levitano a un paio di metri dal suolo) è sconvolgente, se poi aggiungiamo texture semplicemente sbalorditive, un design dei veicoli che è davvero azzeccatissimo e cattivo (non mi piacciono solo le Furie, il nemico finale), i più bei panorami spaziali digitali che io abbia mai avuto occasione di vedere e delle animazioni perfette credo che otteniamo un quadro sufficientemente realistico della situazione.

Per dirla in poche parole, Battlezone è una gioia per gli occhi. Spesso finirete, come me, per fregarvene dei russi che attaccano la base: preferirete correre per i profondi canyon e le impervie montagne dei satelliti di Giove, oppure per guardare gli anelli di Saturno che ornano il cielo, magari imbattendovi ogni tanto in qualche reliquia aliena dall'aspetto inquietante. Assolutamente meraviglioso, anche se la totale mancanza di punti di vista esterni ogni tanto si sente (forse sono stati esclusi per non complicare il metodo di controllo).

Il tutto è condito abbastanza degnamente dall'aspetto sonoro; l'effetto che mi fa davvero impazzire è quello del nostro mezzo, ma anche i colpi delle armi e il parlato delle varie unità (la versione recensita è quella inglese, NON quella italiana!) sono veramente d'atmosfera. Comunque credo che Activision non abbia voluto inserire troppi elementi audio proprio per ricreare l'ambientazione spaziale, cosa che gli è riuscita benissimo. L'ultima cosa che voglio segnalare, prima di spedirvi al commento, è la possibilità di affrontare emozionanti sfide multigiocatore: non le ho ancora potute sperimentare per questioni di tempo ma, in un gioco dove il semplice controllo del proprio mezzo è un puro e semplice divertimento, sono convinto che sono davvero molto, molto avvincenti.

Davide Solbiati

PC

Faccio subito i miei complimenti all'Activision, perché Battlezone è un gioco che mi è piaciuto davvero parecchio. Sinceramente quando me l'hanno consegnato da recensire mi aspettavo un nuovo Dark Reign, vale a dire un gioco già visto in tutte le salse, invece mi sono trovato davanti a una vera e propria sorpresa: un programma decisamente innovativo, dotato di un'azione di gioco davvero frenetica e di aspetti tecnici che lo rendono semplicemente uno dei migliori (anche se il motore 3D del gioco non è ai livelli di quello di WCP).

Le missioni che si devono affrontare non sono molte (una trentina in tutto), ma sono difficili e, secondo le più moderne tendenze, con obiettivi dinamici, che cambiano durante il gioco; la trama si svela alla giusta velocità, con notevoli colpi di scena e improvvisi voltafaccia, e fa da degno contorno ai combattimenti che, in fondo, costituiscono il cuore di Battlezone.

L'interfaccia di gioco è funzionale quanto basta, anche se permangono i difetti da me evidenziati nel corso della recensione, difetti che, giudicando a mente fredda, impediscono a questo titolo di entrare nell'olimpo del Top Score, come forse avrebbe invece meritato per la ventata di novità portata in un genere che ormai sapeva di rancido.

Comandare la propria base è solitamente semplice, volare attorniato da tre o quattro gregari pronti a fornire supporto (unità abbastanza intelligenti nel comportamento, tra l'altro) è entusiasmante, schizzare a velocità folle sulla superficie di Titano, sprofondando nei canali e innalzandosi sulle vette, è semplicemente sensazionale.

18 anni fa Battlezone ha dato la nascita ai giochi 3D. Diciotto anni dopo, ancora Battlezone prova a rinnovare il genere: bersaglio centrato quasi perfettamente, Activision!

H A R D W A R E

Se avete un P120 potete giocare con tutte le texture disattivate, modello Amiga, e ottenere un risultato accettabile. Se avete un 166 potete cominciare a godere, se poi montate un 3Dfx raggiungerete il sublime. Il mio consiglio è di sacrificare sempre il dettaglio grafico per mantenere la fluidità di controllo più elevata possibile, altrimenti diventa difficile giocare. Le schede 3D supportate, oltre alla 3Dfx, sono ATI Range Pro, Power VR e alcune altre, tra cui mancano clamorosamente, almeno per ora, le Matrox. Concludo avvisandovi che il gioco ha bisogno di 180 mega complessivi (installazione+swap), del solito lettore CD e di tutte le periferiche standard compatibili con Windows 95 (quelle che hanno tutti, insomma).

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

93

GLOBALE

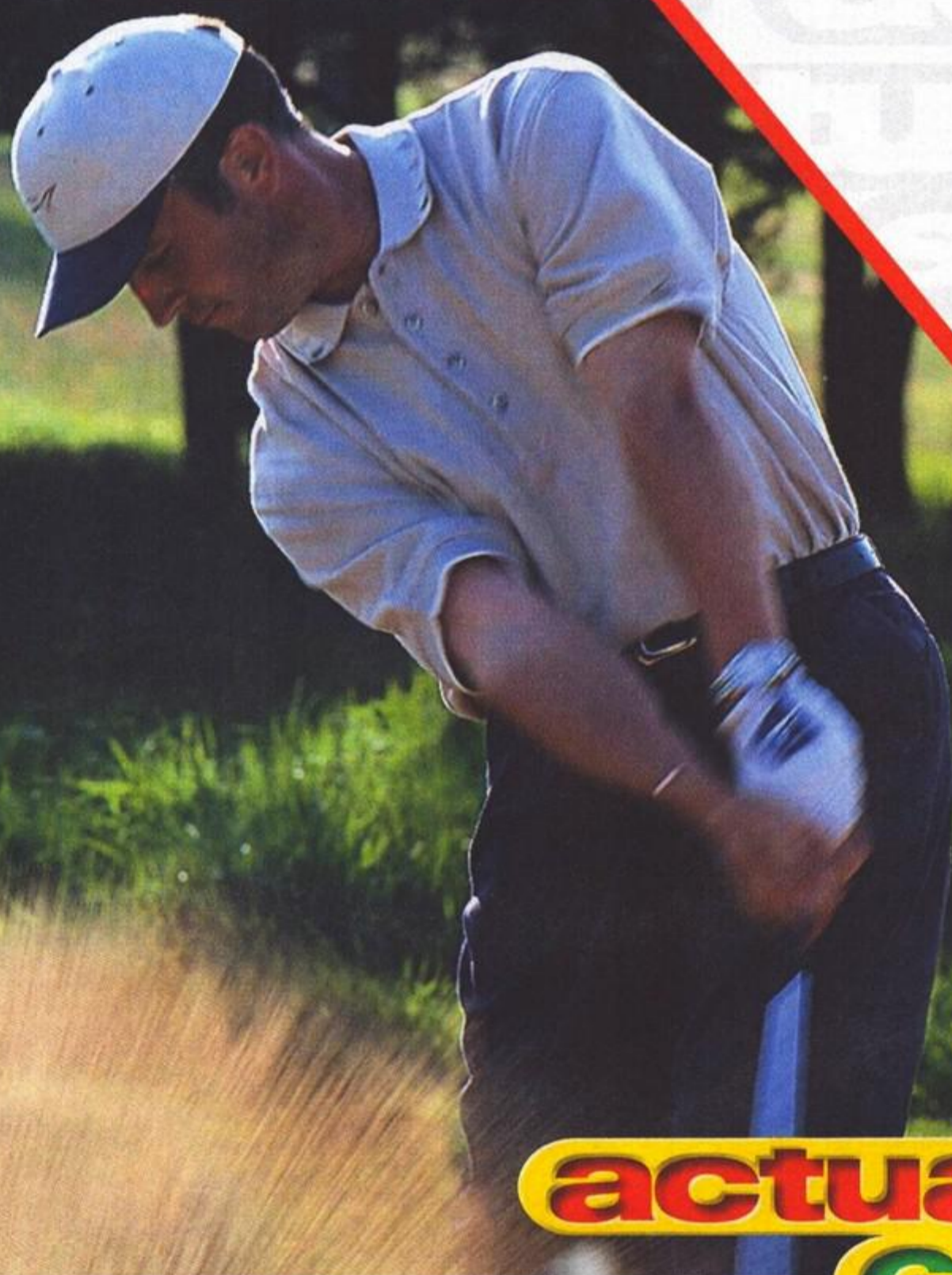
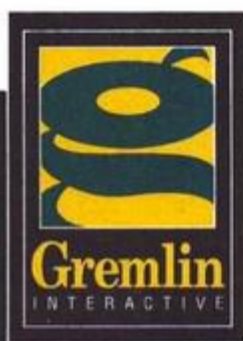
territorio e la produzione di energia e nuove unità senza troppi problemi.

Per quanto riguarda invece il proprio mezzo, i controlli sono molto fluidi e intuitivi e possono essere impartiti da mouse, joystick o tastiera: ce n'è per tutti i gusti, insomma, e fin dalle missioni di addestramento sulla Luna si capisce che ci sarà da divertirsi parecchio.

Per Battlezone la promozione c'è, anche perché credo che siamo solo all'inizio dell'evoluzione per questo tipo di gioco.

Dove invece non siamo certamente all'inizio è in campo grafico; premesso che parlo di 3Dfx, devo affermare che ho visto cose davvero fuori dalla norma; il semplice movimento sulla superficie dei

Un gioco... da professionisti.



actua
GOLF 2

ACTUA GOLF 2

Il migliore gioco di GOLF che sia mai stato fatto! Ogni mossa è stata registrata in 3D, con l'ausilio di speciali sensori applicati ai migliori professionisti. Ogni movimento è stato così monitorato e riprodotto. L'ambiente tridimensionale

garantisce scenari spettacolari e totale libertà di movimento. Il gioco segue tutte le regole del golf con diverse opzioni per scegliere lo stile di gioco preferito. Meglio di così c'è soltanto il golf vero!

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win '95, Win NT4.0.
Processore: minimo pentium 75, consigliato pentium 120.
Installazione: minima 70 Mb, massima 250 Mb.
16 Mb RAM, lettore CD-ROM 2X.
PSX



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

REVIEW



**Finalmente
torno a
urlare....**

Ecco una delle due foto dedicate ai menu: qui vediamo il taxi del gruppo, che difetta un goccio di velocità massima, ma con pochi colpi di mouse sulle barrette colorate in basso riusciremo a vincere anche con questo bidone giallo.



una vettura migliore di un'altra (ottima idea, secondo me). I circuiti, al pari delle macchine, sono parto della fantasia e dell'ingegno dei programmatori: troverete una loro dettagliata descrizione nell'apposito box. Sono fortemente indeciso tra il parlare per primo dei pregi del gioco o dei suoi difetti (tanto il voto l'avete già sbirciato sicuramente); penso che partirò da questi ultimi, riservandomi il meglio per la seconda parte della recensione. Il gioco supporta, multiplayer escluso, due sole modalità: corsa contro se stessi (con opzione di ghost car, cioè una vettura virtuale che corre contro voi con il vostro miglior tempo) e gara singola contro il computer, a tre livelli differenti di difficoltà crescente. Non c'è il campionato, e questa

L'affermazione precedente, che al più risulterà oscura, trova la sua ragion d'essere nel mio essere stato per lunghi mesi schiavo prima di Screamer e successivamente di Screamer 2 (non certo di SRally, e non dico altro per amor di pace), facendo di me il pilota sovrano di ogni pista del primo titolo della Milestone (allora chiamata Graffiti) e dominatore incontrastato dei percorsi tortuosi del suo seguito. Questa serie di vanterie giusto per dirvi che i titoli di corsa, soprattutto quelli prettamente arcade, hanno sempre attratto la mia attenzione: potete quindi immaginare la mia gioia quando il buon caporedattore mi ha dato in consegna la recensione di questo gioco di corse della Kalisto (già sviluppatrice di Dark Earth e, di prossima uscita, Nightmare Creatures e The Fifth Element). Esattamente come nei sopraccitati titoli, si tratta di salire a bordo di un motore con quattro grosse ruote tutte intorno, superare ognuno degli avversari e procedere lanciati e solitari verso la bandiera a scacchi. Niente di più facile.



L'ho sempre detto, io: mettete il Telepass, che risparmiate le code all'ingresso in autostrada... ma cosa fa quel tizio??? Ehi! Stai invadendo la mia corsiaaaaa!!! CRASH!

L'impostazione dell'intero gioco lascia ben poco spazio alla simulazione più certossina: pochi, essenziali menu (finalmente!), e via in pista! Le vetture che potrete guidare sono sedici, tutte più o meno simili tra di loro: coloratissime, dalla linea sfacciata e aggressiva, con le gomme che fuoriescono di una dozzina di centimetri per parte dalle fiancate (già allargate di loro) e tutte rigorosamente a trazione posteriore. Insomma, la fuorieserie del vero tamarro! (Manca giusto la lucina tipo Supercar e il volante ricoperto di pelo, ma a quello potrete rimediare voi se disponete dell'apposita periferica di gioco).

Ogni vettura è caratterizzata da quattro parametri: velocità massima, accelerazione, grip e scudo. E' possibile modificare a piacimento questi valori per ogni modello; tenete però conto che la somma dei quattro non può cambiare, quindi l'aumento del valore di grip, per esempio, viene compensato diminuendo gli altri; in questo modo non esiste grave lacuna priva il gioco del fregio di Top Score. Ci sono 16 piste differenti, con quattro diverse condizioni meteorologiche, ma ognuna va affrontata singolarmente. Dopo averla giocata, potete ripetere la sfida sullo stesso circuito appena affrontato oppure tornare al menu principale, sceglierne un altro e ricominciare a correre. Questa impostazione può andar bene nel multiplayer, o in una prima fase di approccio al gioco, necessaria per fare la giusta pratica con gli assetti di ogni vettura specifici per ogni circuito, ma sempre in funzione di una sfida più ampia, in cui poter dar sfoggio delle



Sono quinto, la mia macchina è ridotta a una scatola di tonno, il tipo che mi segue sta per superarmi in souplesse e io corro lungo le pendici di un canyon in retromarcia. Ma dove lo trovate uno più serafico di me?



abilità acquisite precedentemente, come appunto un intero campionato, magari con qualche sorpresa finale (vedi Screamer o Ignition). La sensazione è proprio quella di incompletezza, di correre e correre senza uno scopo preciso: manca proprio il "challenge", se mi passate il termine inglese, quel grado di coinvolgimento tale per cui si impazzisce dalla rabbia per aver preso

una delle tre visuali del gioco, sicuramente la meno comoda. Con quel popò di sederone della macchina che intasa il monitor cosa vedrò mai? Per fortuna conduco la gara con ampio margine di vantaggio sui malcapitati sfidanti...

male una curva e aver perso il podio, perché quel punto in più vi era necessario per rimanere in testa alla classifica, dato che la prossima pista è quella in cui siete meno bravi e non riuscirete certo ad arrivare meglio di terzi. La domanda che mi ha arrovellato il cervello (già sufficientemente provato) è stata: "Ok, sono bravissimo, vinco tutte le gare a livello hard, percorro ogni tratto di quelle piste a occhi chiusi, e allora?" Insomma, credo che abbiate capito. La cosa che fa arrabbiare più di tutte è il pensiero che un'opzione come il campionato (in qualunque forma lo vogliate) è di una banalità implementativa tale, rispetto alla mole di lavoro che ci deve essere stata per sfornare un modello di guida come è questo (vedi parte positiva della recensione), che si fa strada in me ogni volta con più vigore l'idea che il gioco sia stato pubblicato incompleto per sole e discutibili scelte commerciali. E questo non giova certo all'immagine di una casa distributrice come la MicroProse...

Preso atto di questo, veniamo alla seconda grave lacuna che rovina il gioco. Nel multiplayer sono possibili tutte le quattro modalità messe a disposizione oggi a chi ama le sfide con gli amici: via Internet, su rete locale con protocollo IPX, tramite cavo seriale e via telefono con il modem. Se le prime tre voci funzionano tranquillamente come ci si potrebbe aspettare, quella che non va proprio è l'ultima: la regola che governa questo tipo di opzione multigiocatore è



Eccomi qui, nel cuore della notte, a imboccare filato un tunnel di cui non si vede la fine... Ci dev'essere un'analogia con la mia nuova attività di redattore, ma non mi viene in mente.

una sola, ovvero: "una gara, una telefonata". Esempio pratico: volete sfidare il vostro amico che si vanta di girare, sotto la pioggia tra i canyon, due secondi più veloce di voi? Lo chiamate via modem, iniziate una gara su quel circuito... e vi batte sonoramente. Bene, dite voi! E' il tempo della riscossa! (Su un tracciato diverso, stavolta) Un'altra sfida, presto! Eh no, amici. Prima fate un'altra telefonata, altrimenti niente gara. Sembra di dover inserire le monetine prima di ogni partita: ogni sfida un gettone (è proprio il caso di dirlo!). Ora, mettiamo da parte per un attimo sia l'intrinseca scomodità della cosa sia la serie di pensieri che possono aver portato a una soluzione di questo genere: se in America o in Gran Bretagna la cosa non ha particolare rilevanza sul piano economico, giova in questa sede ricordare che in Italia vige imperante la TUT che impone uno scatto a ogni chiamata stabilita (due se fuori settore). Fate voi i conti di quanto costi fare 10 telefonate da 2 minuti o una da venti... A questo punto saluuuta anche lo Star Player. Detto questo, possiamo iniziare a decantare i pregi (che non sono pochi, comunque) del titolo in questione. Come

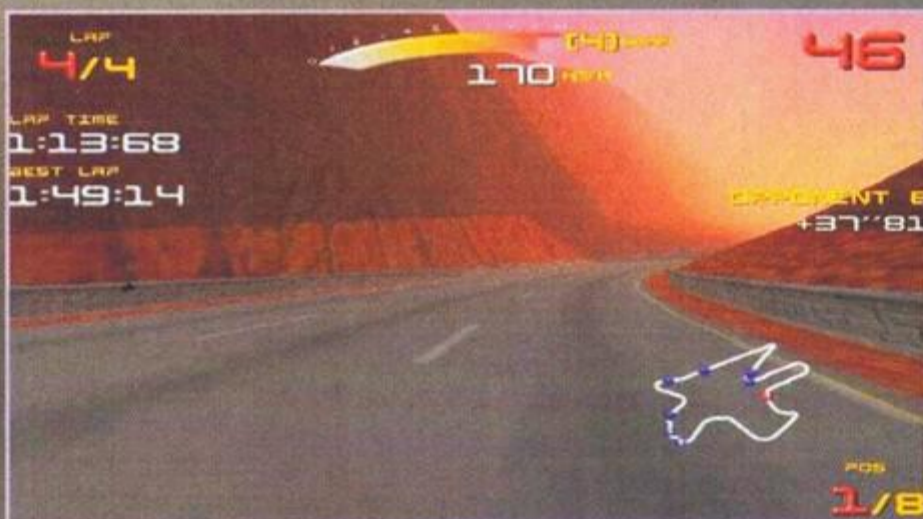


già accennato prima, le macchine che vi trovate a guidare sono mostri a quattro ruote, cattivissimi e pieni di decalcomanie, simili a quelle del circuito Nascar. Tutte hanno la trazione posteriore, cosa che - a mio avviso (ma credo anche di SS, vero Stefano?) - ci conduce già al merito principale del gioco: quello di essere finalmente riusciti a simulare in maniera veramente superba il comportamento di questo tipo di automobili. Il minimo errore non viene perdonato: si deve dosare bene il gas in curva, altrimenti la "scodata" (o derapage, come dice il mitico DeAdamich) diventa inevitabile. Altro aspetto interessante è quello che molte delle curve richiedono il ruvido intervento del freno a mano; all'inizio, abituato a Screamer, ritenevo superfluo l'ausilio offertomi dal freno di stazionamento. Dopo una decina di fiancate distrutte sulle curve a 180° sparse qua e là per tutte le piste, ho cominciato ad abituarci ad affrontare tutte le varianti più strette di quelle che potete trovare in autostrada tirando la leva sotto il cambio (anche con la mia Polo!). In questo modo avrete più velocità nell'inserimento e all'uscita dei tornanti, con buona pace degli avversari che non potranno far altro che mangiare la vostra polvere. Tutto questo ha comunque un risvolto negativo, visto che, a lungo andare, le gomme si consumeranno rapidamente, compromettendo un po' la tenuta di strada. Ma questo dettaglio (insomma...) passa in secondo piano se paragonato al gusto di compiere tali manovre: pur richiedendo un minimo di pratica e di corretta configurazione della periferica di gioco che usate, l'appagamento per il pilota è garantito. Assolutamente. E in questo, bisogna dirlo, Ultim@te batte tutti i giochi di corsa visti finora su PC. Tutta la gara è permeata dalla sensazione di guidare al limite di aderenza offerta dalla macchina (per questo è sempre bene avere un buon grip sulla vettura, anche a discapito dell'accelerazione o dello scudo), mentre ben poco spazio è lasciato alla tranquillità e alla voglia di ammirare lo splendido panorama che ci circonda. Oltre all'attenzione particolare riservata alla guida, bisogna sempre guardarsi dagli antipatici avversari e tenere un occhio sul cronometro (ma quanti occhi avete?) per passare in tempo sotto la linea dei checkpoint distribuiti lungo i circuiti, cosa che vi regalerà una buona manciata di



secondi in più (è possibile disabilitare la modalità checkpoint prima della gara: in questo modo la sfida è solo tra voi e gli avversari e non anche contro il tempo). Il livello di difficoltà è ben calibrato: a livello inesperto (cioè per personaggi incapaci di ogni tipo di guida, dalla simulata alla reale come il Gaburri) gli avversari sono, più che stupidi, pieni di timore

Il replay in tutta la sua semplicità e funzionalità. Niente di eclatante, a dire il vero. Quello che invece lascia piuttosto basiti è la bellezza dell'immagine. Lens flare GALORE!



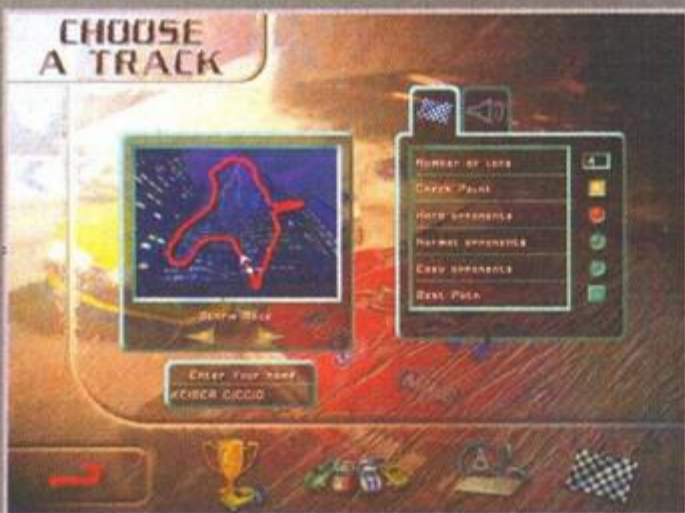
reverenziale nei vostri confronti, al punto da scansarsi quando arrivate alle loro spalle a tutto gas (peccato non ci sia il clacson!). Costituiscono, in pratica, più un ostacolo fisso come i cavalletti dei lavori in corso che veri pretendenti alla vittoria. Man mano che si scelgono livelli di difficoltà più elevati (consoni cioè ai maestri del volante come il sottoscritto) la sfida degenera in odio viscerale nei confronti degli avversari, al cui indirizzo più di una volta sono volati impropri irripetibili e ai quali non mi sarebbe spiaciuto lancia-

L'intenso lavoro tigemistico priva noi redattori di preziose ore da dedicare allo studio: consoliamoci ammirando la bellezza di questo paesaggio; tutto questo mentre, ai lati della strada, un esame ci saluuta con la manina... questa è la terza e ultim@ visuale di gioco possibile.

SOTTO! Arriviamo al checkpoint puntuali come il mio orologio russo e, nonostante gli avversari ci tampinino da vicino, ci permettiamo pure evoluzioni degne dei migliori stuntman circensi. Come vedete in queste foto, le possibilità di scatenarsi in improbabili corse su due ruote appoggiati ai muretti o ai lati delle montagne non mancano, e io le sfrutto tutte.



un cocente sole di mezzogiorno, ma verso gli ultimi giri la luce cambia, facendo gradatamente posto a un romantico tramonto dalle sfumature indaco; stessa cosa per quelle in notturna (che in realtà iniziano quindi al tramonto) e quelle sotto la pioggia, dove i primi rovesci cominciano dopo il primo giro, come se si trattasse di non



Eccoci alla schermata pre-gara. Come potete vedere, in basso e a destra della mappa del circuito ci sono tutte le icone utili a riconfigurare qualcosa del quale ci siamo scordati. Ottima impostazione, facile e intuitiva, soprattutto per i distratti come me.

Ecco la derapata controllata! Tracce di pneumatici sulla pista, odore di gomma consumata, il fumo delle ruote che pattinano furiose sull'asfalto... sono un poeta. Ah, notate come il tetto della mia macchinetta sia tutto graffiato? Beh, poco prima mi ero ribaltato e ho strisciato a pancia in su per una cinquantina di metri.

re un RPG tipo Duke Nukem, se l'avessi avuto. Cominciano a correre dannatamente veloci, ma soprattutto non si fanno più problemi a tagliare la strada a chi arriva dalle loro spalle (cosa che tra l'altro fate voi senza problemi, quindi perché stupirsi del fatto che loro fanno altrettanto?). Bene, bene.

La grafica? Da urlo. Il motore si avvale di accelerazioni 3D di ogni tipo, dall'anti-aliasing al fogging, al mip-mapping, al lens-flare e tutte quelle cosette gradevoli da guardare. Una vera delizia per i vostri occhi e per il frame rate, sempre su livelli altissimi anche su computer non eccessivamente potenti come il mio (Sic!). Le macchine non sono composte da un numero esorbitante di poligoni, ma la cura posta nelle texture e nella costruzione del modello non fanno pesare più che tanto la cosa. Ciò che più mi ha stupito e che rappresenta (per quel che ne so io) una novità assoluta in questo genere di giochi è che il tempo scorre davvero mentre voi correte. Le gare di giorno, per esempio, iniziano sotto

Entrare in questo granaio in controsterzo senza ritinteggiarne le pareti con il colore della nostra carrozzeria rappresenta perlopiù un sogno per pochi.



SIGNORI, FATEVI AVANTI! CIRCUITI PER TUTTI I GUSTI!

Le piste presenti nel gioco sono sedici, più un'ovale di allenamento, per un totale di diciassette percorsi differenti. In realtà, escluso l'anello, si tratta di quattro piste replicate in altrettanti modi, oltretutto nei due sensi di marcia possibili, più la loro versione speculare anch'essa percorsa in entrambi i sensi. Questo fatto, sebbene possa far storcere il naso a qualcuno di voi, in realtà non pregiudica troppo la longevità del titolo, in quanto la sfida offerta dalle variazioni dei circuiti rimane alta. Ho già parlato delle quattro possibili situazioni meteorologiche, vero? Bene, ve n'è una per ogni versione del circuito. Ecco in mini-dettaglio un commento su ogni circuito. Trovando assolutamente inutili e poco simpatici i nomi dei tracciati, mi sono permesso di rinominarli io in base a quello che mi ricorda la loro mappa. Ho fame: perdonatemi, se potete.



La Pizzetta. Circuito corto e velocissimo, ambientato tra i castelli della Loira (o simili). Un paio di paraboliche e nulla più. Consigliato con vetture velocissime e con poco grip. Ideale per le sfide, secondo me



Il Falchetto. Circuito cittadino-balneare, pieno di cartelloni pubblicitari dei giochi della Kalisto (vedi inizio di recensione). All'inizio la strada presenta una curiosa quanto breve diramazione sotterranea al centro, per poi proseguire con una veloce rampa a una corsia che porta in galleria. Al di fuori di questa percorrerete un romantico lungomare, circondati da barche a vela e ombrelloni (ma non se piove, ovviamente). Un tornante a gomito, una veloce galleria, un rondò da percorrere in sovrasterzo e sarete pronti per il secondo giro.



Il Fantasma Formaggio. Il circuito più bello, a mio giudizio. Partenza su ponte tipo Brooklyn e successiva uscita dall'autostrada passando il casello (occhio a non schiantarvi!). Una volta fuori, un paio di curve vi porteranno in un boschetto che attraverserete sullo sterrato, mentre potrete ammirare la cascata e il tronco che penzola sopra la vostra capotte. Successivo ritorno su asfalto, galleria con cambio di carreggiata e, appena fuori, sarete immersi in un mistico paesaggio fatto di canyon e curiose formazioni di roccia. Due tornanti a 180° e il tanto sospirato traguardo. Se siete attenti, noterete volteggiare nel cielo un deltaplano.



La Bistecca. Pista ambientata nel deserto messicano o giù di lì, quello con le gigantesche girandole sospese in cima a instabili strutture di legno. Dopo una lunga serie di curve strette, tornanti e curvoni veloci adeguatamente miscelati (se siete veramente bravi riuscirete a farle senza mai scalare marcia, usando bene il freno a mano, in costante sovrasterzo di potenza). Arriverà poi il terribile granaio gioia di ogni carrozziere, a cui seguiranno un paio di tornanti in salita per poi riportarvi al traguardo



La Macchia di Sugo. Il più difficile del gruppo: un tripudio di curve, tornanti e dossi ambientato in un paesello rurale tipo Inghilterra, disseminato di rovine medioevali. La strada ha la scoccante caratteristica di essere sempre troppo stretta. Sconsigliato a chi soffre di mal d'auto. La più grossa difficoltà sta nella poca visibilità degli ostacoli e delle curve, circondati come siete dalle colline e dai muretti di mattoni del villaggio. Prima di completare il giro c'è una scorciatoia nello sterrato, con una serie nutrita di curve e controcurve.

previsti cambi di condizioni meteorologiche. Inutile dire che quando la visibilità diminuisce per l'abbassamento del sole all'orizzonte i fari della vostra e delle altre vetture si accendono, proiettando il ben noto cono di luce sulla strada e sul paesaggio circostante. Potenza della 3Dfx. Unica eccezione riguarda le piste sotto la tempesta, flagellate da manrovesci di portata biblica, tuoni e saette da tregenda. In questo caso le nubi oscurano fin dall'inizio tutto, e la pioggia è battente da subito.

Per quel che riguarda il sonoro, si può salomonicamente affermare che fa il suo dovere, seppure bene. A seconda della macchina che scegliete, il motore canterà con una voce di volta in volta differente; la cosa resa con maestria e che

più mi ha esaltato è il tipico "smarmittare" del motore quando inserite una marcia alta a bassa velocità: i pistoni sobbalzano con irregolarità, generando il tipico rumore da "partenza-in-terza", solito del sopraccitato Gaburri, per poi riprendere compostità quando il regime si fa più alto. Da provare.

Mi è spiaciuto che non sia stata implementata la sempre gradita opzione dell'autoradio per ascoltare gli Hanson a tutto volume... MMBop! Il CD peraltro non contiene tracce audio di sorta. Nei menu il suono è quanto più di essenziale mi sia capitato di trovare (e per fortuna, dico io), nessuna musica noiosa di sottofondo o il rumore dei meccanici che lavorano alla vettura (che c'era in GP2 ma anche in FIRS: che brutto!).

Parlando delle schermate statiche del gioco, mi permetto di promuoverle a piene voti. Sono semplici, lineari, senza inutili fronzoli (ma sempre piacevoli all'occhio) e, soprattutto, in ogni momento è possibile personalizzare tutto. Se state per iniziare una gara, ma vi siete dimenticati di cambiare macchina, o volete provare nuove configurazioni di tasti, nella schermata di selezione del circuito ci sono le icone di scelta della vettura, impostazione tasti, record (per una ripassatina mentale al primato da battere). Tutto è sempre a portata di mano, dalle opzioni di gara (con o senza checkpoint, livello di difficoltà, giri) alle succitate possibilità di richiamare un'altra macchina o le impostazioni dei comandi.

È presente anche un'opzione di replay:

Per la serie "scoprite le 26 piccole differenze", ecco due immagini della stessa situazione di gioco: qui siamo sull'ovale di allenamento, la foto sopra non è accelerata, quella sotto è stata presa con la 3Dfx. Confrontare le proprie risposte con quelle pubblicate a pag.46.



Un tornante veramente duro, in una giornata veramente piovosa. Sono ingloriosamente l'ultim@ macchina della classifica.

REVIEW



al termine di una gara vi viene offerta la possibilità di salvarne lo svolgimento, così da rivederlo in un secondo tempo (o da far vedere agli amici per stupirli con le vostre prodezze al volante!). La gestione è comoda e intuitiva: nella schermata dei replay si può scegliere uno tra quelli salvati (all'inizio ovviamente non ce n'è nessuno) e iniziare a visionarlo. Le funzioni sono quelle tipiche di ogni videoregistratore, con in più la possibilità di cambiare visuale. Assolutamente assente ogni tipo di scattosità o incertezza (come in FIRS, per esempio).

Detto ciò, possiamo slacciarci le cinture e passare a leggere il commento.

Claudio Todeschini

PC

Mi rendo conto di esserci andato un po' pesante nel descrivere i difetti del gioco, ma se l'ho fatto è perché questo Ultimate Race è talmente bello e ben programmato, e le carenze così macroscopiche ma allo stesso tempo così facilmente evitabili, da meritare una sonora bacchettata. Il gioco è davvero coinvolgente, graficamente si presenta come una delizia per gli occhi e la guida di una trazione posteriore supertruccata è ai massimi livelli. Le piste sono sufficientemente varie e difficili: dubito che le finirete tutte a livello esperto molto rapidamente, soprattutto considerando il fatto che le condizioni meteo vi renderanno le cose ancora più complicate. Che dire? Se siete (come me) schiavi dei giochi di corse arcade, non ne potete più di finire per l'ennesima volta Need For Speed SE e non temete lo scoramento di non poter correre per una coppa, allora gettavi a pesce sul giocone e vi esalterete. Per tutti gli altri, pensateci su seriamente. In termini di giocabilità e divertimento probabilmente è il meglio che si trova in giro, ma quanto a longevità e completezza del prodotto abbiamo visto di meglio. Un titolo che, se più curato da questi punti di vista, avrebbe potuto scalzare i vari Screamer e NFS dall'altare su cui si trovano da parecchio tempo. Un peccato.

H A R D W A R E

La piadina luccicante inclusa nella confezione girerà solo in presenza di un P133 con 16 mega di RAM, 2 mega di scheda video (compatibile DirectX 5) e almeno 7 mega di spazio libero sul disco più duro. Come al solito, sorridiamo somnioni noi che installiamo tutto il possibile e che ci giochiamo veramente bene con il nostro P166. 32 mega, 3Dfx (basilare!), e 292 MB sull'hard disk. Una via di mezzo per risparmiare spazio sull'HDD (a patto di avere un CD velocissimo) è data dall'installazione media da 122 mega.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ



"VIRGIN



LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY.

Programma e Manuale in italiano.

LANDS OF LORE II I Guardiani del Destino.

Magia e pericolo si incontrano di nuovo in questo mondo incantato che ti lascerà a bocca aperta. E' tornata l'avventura mistica e (a volte) mortale di LANDS OF LORE.



BLADE RUNNER

Programma e Manuale in italiano.

BLADE RUNNER

La fantascienza su PC ha un nome, e si chiama BLADE RUNNER. Questo cult della cinematografia mondiale non poteva avere una replica migliore su CD-ROM!

4 PC CD-ROM

TGM gennaio 98:
93

Funziona anche
con scheda 3Dfx.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

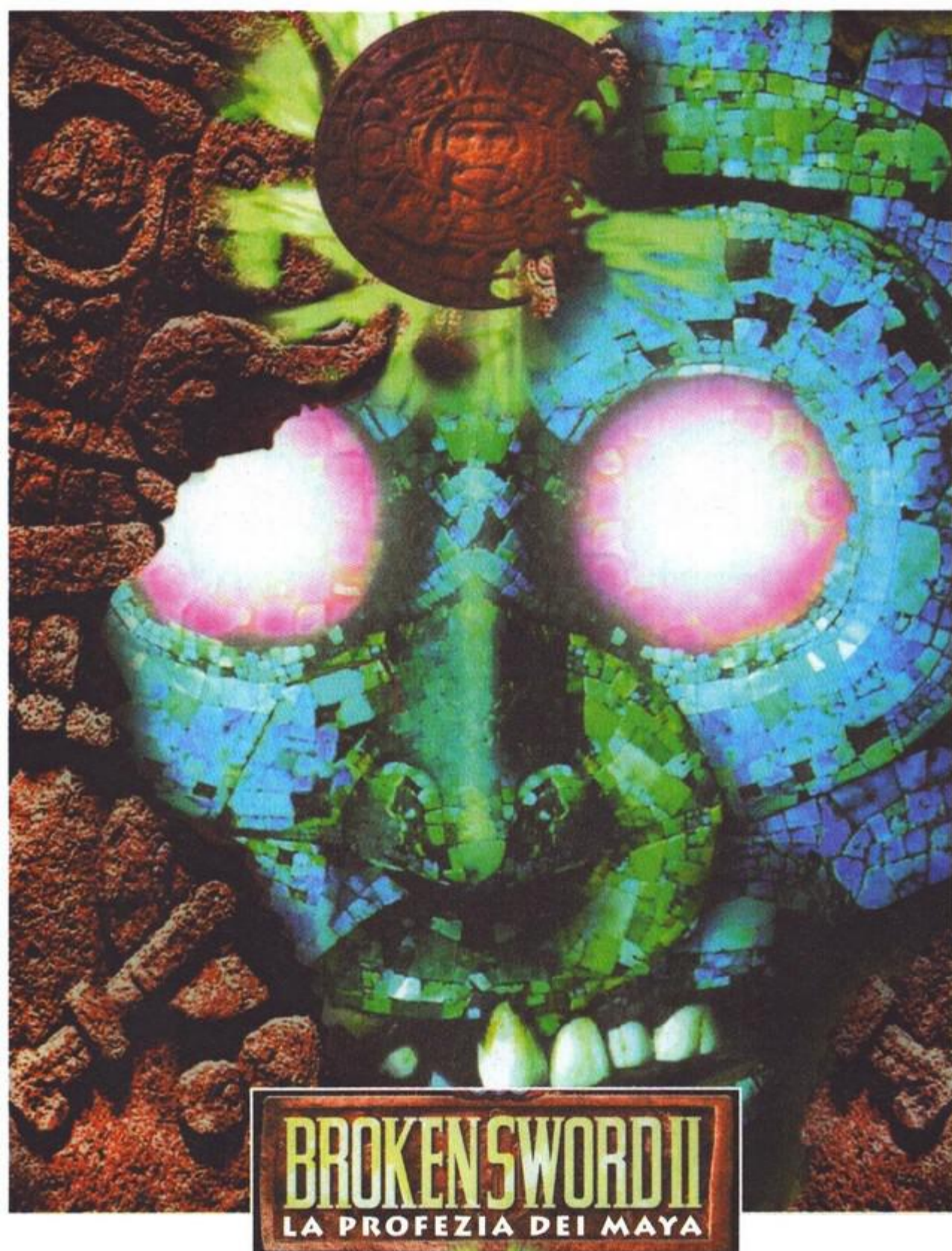
Numero Verde
167-821177

www.leadspa.it

4 PC CD-ROM

PC ACTION
gennaio 98:
96

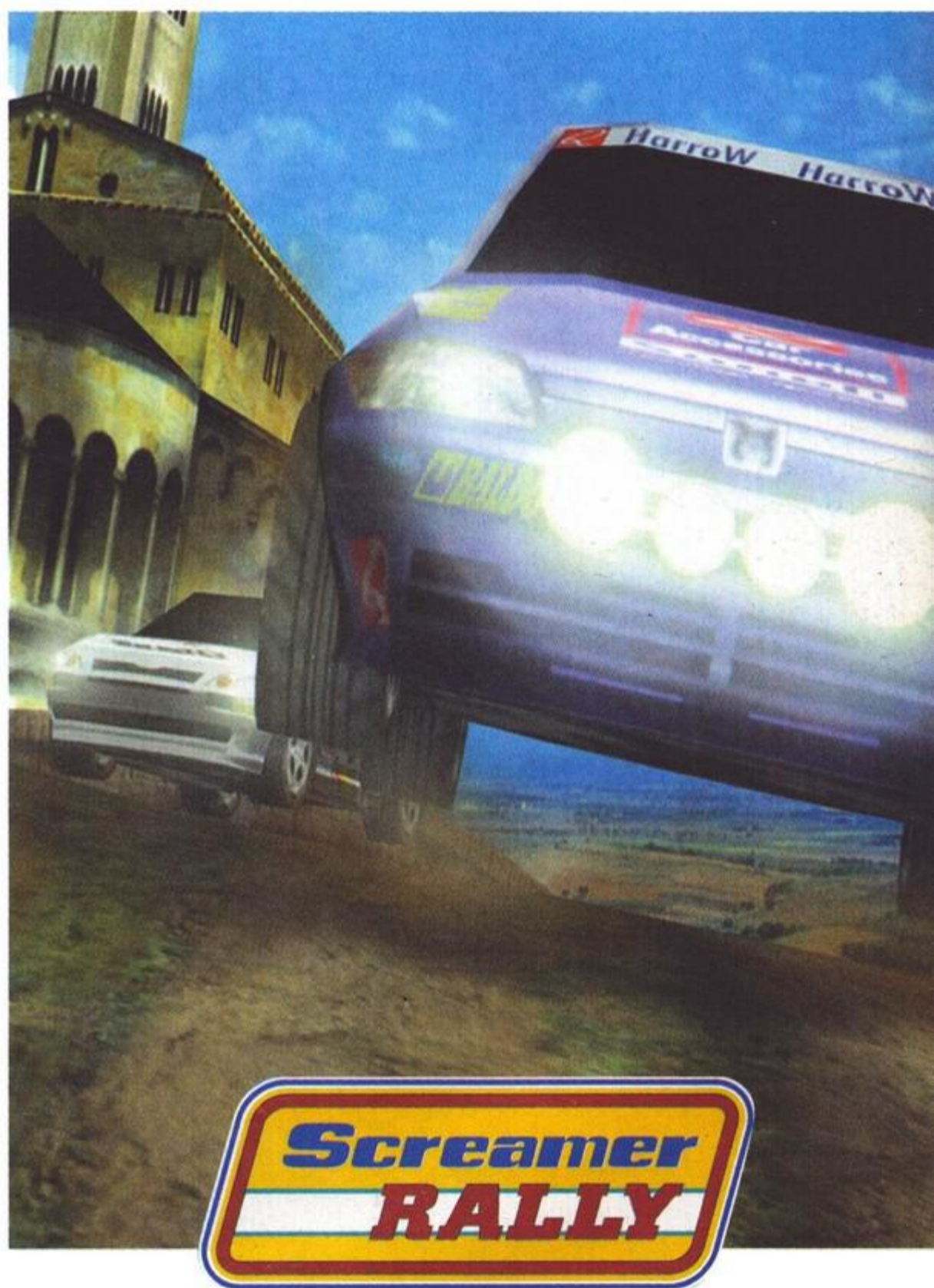
SANTA!"



Programma e Manuale in italiano.

BROKEN SWORD II La Profezia dei Maya.

Il mistero di BROKEN SWORD si fa sempre più fitto e pericoloso. Ora c'è il rischio di essere "risucchiati" da antiche civiltà, tra sacrifici umani e tesori trafugati.



Programma e Manuale in italiano.

SCREAMER RALLY

E' una corsa in cui hai cinque splendide auto a tua disposizione, sei circuiti internazionali da percorrere e la possibilità di farci vedere chi sei. Solo se sarai all'altezza di SCREAMER RALLY avrai l'auto misteriosa.



Qualità Interattiva.

LAST BRONX™

Otto vecchi compagni di scuola organizzano una bella rimpatriata... A che scopo? Continuate a leggere e lo scoprirete!

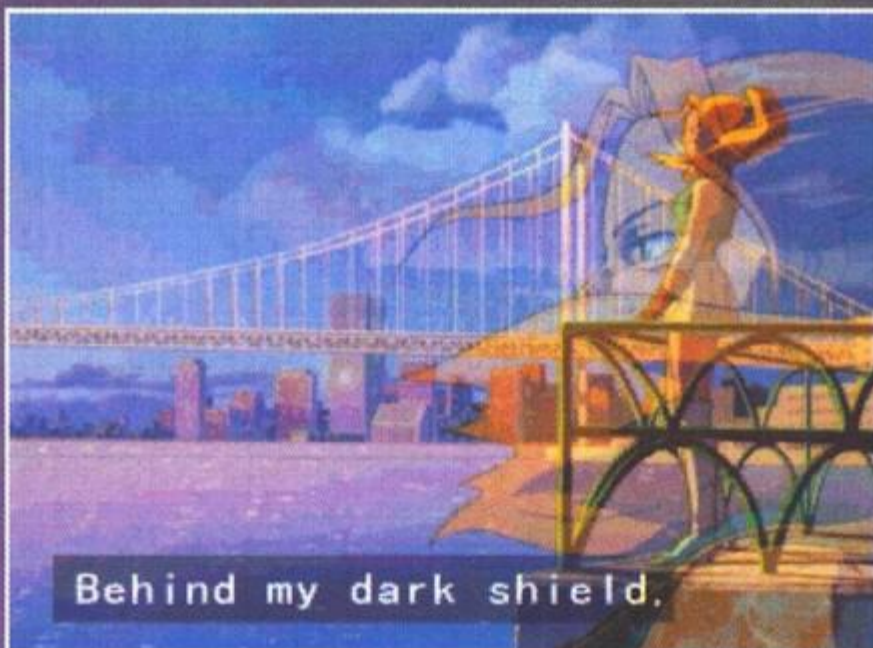
Immagino già cosa vi passa per la mente: hanno certamente organizzato una bella cena di classe, evento di quelli in cui ci si trova con le gambe sotto un tavolo in compagnia, si fa per dire, di persone che in realtà si odiavano, e si odiano tuttora, profondamente. Fortuna-

questione... Forse è comunque poco produttivo soffermarsi a divagare su motivazioni tanto facete, procediamo quindi nell'analisi di quest'ultima fatica targata Sega: trattasi sostanzialmente di una conversione di un titolo apparso per la console Sega Saturn

per lo meno questo è quanto ho avuto modo di leggere nella documentazione... Sinceramente, tuttavia, non mi pare di ricordare di aver giocato a nulla di simile su Saturn. Bah, forse anche perché ho avuto modo di giocare molto poco con il nero giocattolo della Sega, ma questo è un altro discorso... Ebbene, Last Bronx segue il filone, ben più conosciuto e apprezzato, dei vari Virtua Fighter, ovvero quel genere di giochi, tanto amati dai bambini grassi con le manine pacioccosse e impestate di nutella, in cui si devono rullare kartoni, possibilmente nella direzione del nostro avversario, in uno scenario tridimensionale, prima ovviamente che il gong di fine round ci distolga dalle nostre attività. Non penso quindi di dovermi dilungare più del dovuto: sono sicuro che tutti com-



Un esempio di team play: i giocatori della prima squadra dovranno mazzulare quelli della seconda o viceversa...



Un fotogramma del filmato introduttivo: si notino i sottotitoli in inglese che servono a rivelare il significato intrinseco della bella sigla in giapponese...

Ecco una bella foto di classe... Si noti come i vecchi compagni siano così felici di vedersi da girarsi tutti vicendevolmente le spalle!



Ecco a voi, in tutto il suo splendore, il simpatico uomo rosso di cui vi parlavo prima.



Non c'è niente di peggio di due donne che se le danno di santa ragione perché una ha soffiato il ragazzo dell'altra...



Ecco la nostra "donna di gesso" alle prese con il temibile (si fa per dire) Tommy. Quasi quasi mi dispiace per lui...

tamente per noi i nostri otto super amici sono decisamente meno ipocriti e ben consci del fatto di non potersi soffrire, hanno deciso di organizzare il solito torneo maranza di arti marziali... In effetti, a voler ben guardare, le arti marziali c'entrano ben poco con questa simpatica manifestazione, visto che viene fatto largo uso di armi non proprio ortodosse, come un grosso martellone o una bel set di ventagli di ferro che fa davvero tanto male. Questo è, più o meno, lo scenario in cui si svolge Last Bronx. Mi chiedo tuttora che cosa diavolo c'entri il Bronx, che tutti sappiamo trovarsi a New York, con gli scenari decisamente orientaleggianti del titolo in



prendete bene l'argomento che stiamo trattando: si affrontano uno per uno gli avversari in differenti scenari utilizzando calci, pugni, mazzolate attraverso la vostra arma e mosse speciali, attivabili con le solite combinazioni di tasti. Le modalità di gioco singolo sono molteplici e vanno dalla solita partita tradizionale contro il computer fino ad arrivare a match di

Ma va molto bene, davvero molto bene! Ovviamente mi sto riferendo al completino viola del nostro caro Kurosawa.



INDOVINA CHI VIENE A CENA STASERA...

Segue, per la vostra gioia, un elenco dettagliato dei vari invitati alla festa...



YUSAKU

Il personaggio in questione, che si distingue dagli altri per una simpatica tutina da motociclista, cavalca in realtà un vetusto Garelli giallo molto truccato e con una marmitta da truzione. Facile quindi immaginare come Yusaku alterni alla lotta l'elaborazione del suo

amato bolide a due ruote. Arma utilizzata: un bastone flessibile ricavato da tre marmitte legate insieme con l'elastico.



NAGI

Una tipina tutto pepe; molto facile immaginare perché fosse la leader di un gruppetto di sessantottini in ritardo presso la sua scuola superiore. Ama andare in giro con pantaloni strappati e al limite della decenza. E' tanto determinata da essersi meritata l'appellativo di

"donna di gesso" dai suoi compagni. Non fatela arrabbiare, altrimenti vi farà la bua! Arma utilizzata: due simpatiche spadine a tre punte con impugnatura fatta di gesso.



ZAIMOKU

In realtà nessuno ha capito che cavolo c'entri questo nerboruto personaggio con la cena di classe... Zaimoku non è infatti nient'altro che il vecchio bidello della scuola. Al telefono lo si può riconoscere dai due colpi di tosse che il mentecatto in

questione è solito anteporre a qualsiasi conversazione. In passato è stato campione mondiale delle Olimpiadi dello Spelling. Arma utilizzata: un grosso martellone che non passerà di certo inosservato.



LISA

Di sicuro la più carina della classe, per lo meno fino a quando se ne sta zitta e buona; la sua vocina da bambinetta viziata farebbe avvolgere chiunque. Veste sempre in maniera discinta per alzarsi la media scolastica. Arma utilizzata: due ventagli in fibra di carbonio di murano.



JOE

Joe è proprio il compagno di banco che nessuno vorrebbe avere: veste in modo decisamente eccentrico (per non dire qualcosa di peggio), è un fan del tunza tunza e si lava molto poco. Offre ai suoi interlocutori una ars oratoria immancabile,

intercalata ovviamente dai "cioè" del caso. Una persona così è meglio perderla che trovarla... Arma utilizzata: il solito nunchaku che ogni tamarro che si rispetti dovrebbe possedere.



TOMMY

Altro personaggio degno di nota: è cresciuto vicino al molo, dove è diventato molto bravo a lavorare con il montacarichi. Molto caratteristici la bandana-copriorecche che indossa anche d'estate e un bizzarro ciondolo a forma di occhio. State

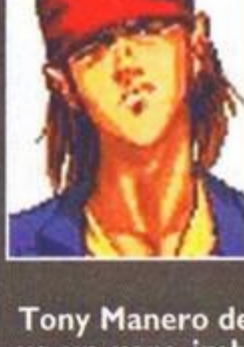
attenti a non lasciare nulla alla sua portata, potreste perderne traccia in modo irreparabile. Arma utilizzata: un bel bastone.



YOKO

E' sufficientemente carina da rivaleggiare la ben più popolare Lisa, ha una voce più gradevole ma una malsana mania per tutto quello che concerne la disciplina militare. Predilige le tute mimetiche e i tatuaggi. Non

provate a farla arrabbiare, ve ne potreste pentire. Arma utilizzata: due sfollagente rubati a un poliziotto adiposo.



KUROSAWA

Nipote del famoso regista, è il più raffinato e ricco ex-scolaro dell'intera comitiva. Di bell'aspetto, ama vestirsi in maniera eccentrica, mantenendo comunque una certa eleganza. Davvero di cattivo gusto il suo bel completo viola, che lo fa sembrare un

Tony Manero degli anni novanta. In definitiva un vero imbruttito, come diremmo in redazione. Arma utilizzata: una massiccia (per quanto lo possa essere) asta di bambù.

REVIEW



Hey tu, che ci fai nel corridoio? Ti insegno io a marinare la scuola!

mosse speciali. In palio, per lo meno per chi riesce a sopravvivere, una serata trash con un simpaticissimo uomo rosso con un occhio solo, probabilmente un ex-studente che, perso nei meandri della scuola, è stato in seguito utilizzato per esperimenti di anatomia. Decisamente interessante come ricompensa, non trovate?

Davide "il simpatico leprotto" Corrado

PC

Non sono mai stato un grande appassionato di rullakartoni tridimensionali, soprattutto perché, come d'altronde accadeva per quelli bidimensionali, tendono a diventare ben presto ripetitivi; in pratica escono inizialmente due o tre giochi davvero divertenti e quindi una schiera di cloni più o meno pedissequi che ne copiano le caratteristiche. E' questo il caso di Last Bronx, che, rifacendosi ai vari Virtua Fighter con la sola aggiunta di armi bianche e personaggi differenti, eredita addirittura l'engine 3D di VF2, gioco sicuramente ben più divertente. Per quanto riguarda l'aspetto puramente tecnico c'è da dire che il motore grafico, seppure privato del supporto per le Direct3D e 3Dfx (anche se, come ho già detto, potrebbe presto essere disponibile una bella patch per risolvere l'inconveniente), riesce a eseguire egregiamente il suo compito, peccato che sia decisamente meno bello da vedere. Il sonoro non è nulla di eccezionale e affianca frasette bofonchiate in giapponese a musicchette non troppo di buon gusto. La giocabilità resta infine a livelli discreti: gli avversari sono abbastanza ostici da battere (per lo meno a livello hard) e il controllo del personaggio è sufficientemente comodo, sempre ovviamente a patto che utilizzate un bel pad a sei tasti. In definitiva un titolo che potrebbe interessare solo ai veri patiti del genere.

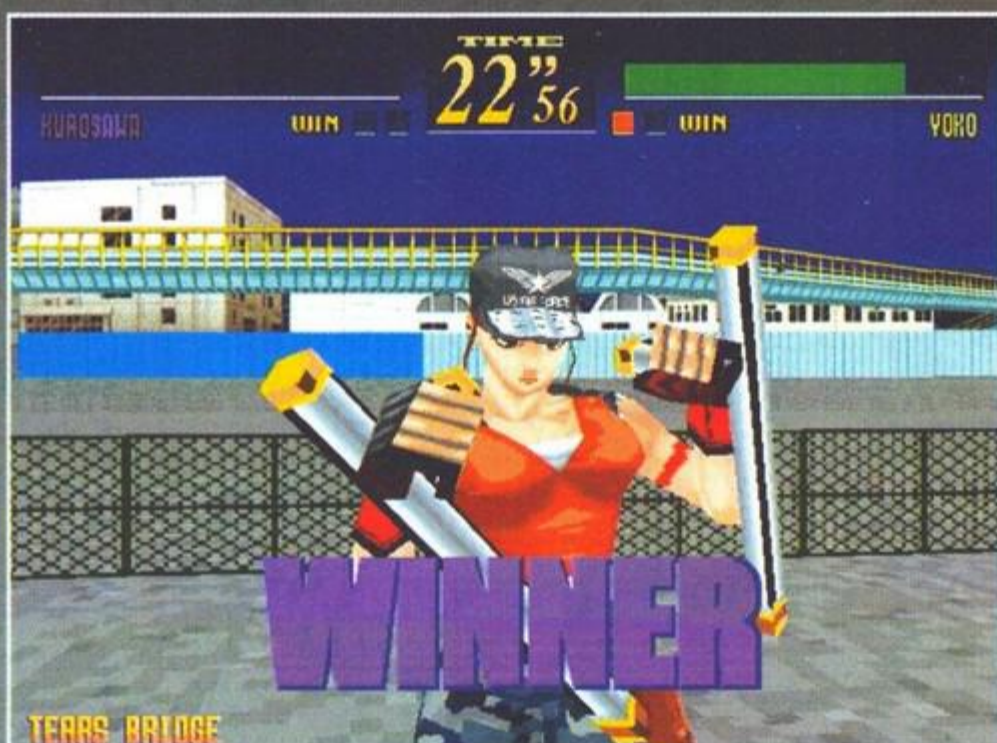
H A R D W A R E

Per essere invitati alla festa avrete bisogno di un computer equipaggiato con un Pentium 133, 32 Mega di RAM, scheda video compatibile con le DirectX e scheda sonora. Consigliato anche un bel pad con almeno sei tasti. Sfortunatamente il gioco non fa uso né di Direct3D né di 3Dfx, anche se si vociferava l'uscita imminente di una patch che dovrebbe risolvere l'inconveniente.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ



81
GLOBALE



Coraggio, chi è il prossimo?

sopravvivenza (ma come suona male in italiano), in cui la vostra energia non verrà ripristinata tra un incontro e l'altro e non vi sarà permesso di continuare, per non parlare poi della possibilità di far scontrare due squadre composte da cinque componenti ciascuna in un mini torneo a eliminazione. Quelle a due giocatori spaziano invece da alcune "locali" (la solita uno contro uno e il team play, del tutto simile a quello poc'anzi descritto) ad altre appositamente studiate per il gioco in rete attraverso connessioni seriali, dirette via modem, IPX e TCP/IP. Non può mancare anche la sezione di training, in cui potrete rullare cartoni a destra e a manca per apprendere più facilmente le varie

INTERNET P
MULTIMEDIA SERVICE

POINT PERSONAL COMPUTE

Multimedia
Big Bang
SERVICE

*Vuoi aprire un negozio di videogiochi?
Chiama gli altri...
Vuoi aprire un Big Bang Store
e vincere veramente?*
CONTATTACI !!

PERUGIA Via Settevalli 326/d
Tel. 5011430

PERUGIA Via Marconi 45
Tel. 5723257

ALESSANDRIA C.so Marini 13
Tel. 0131/236675

WWW.BIGBANG.IT

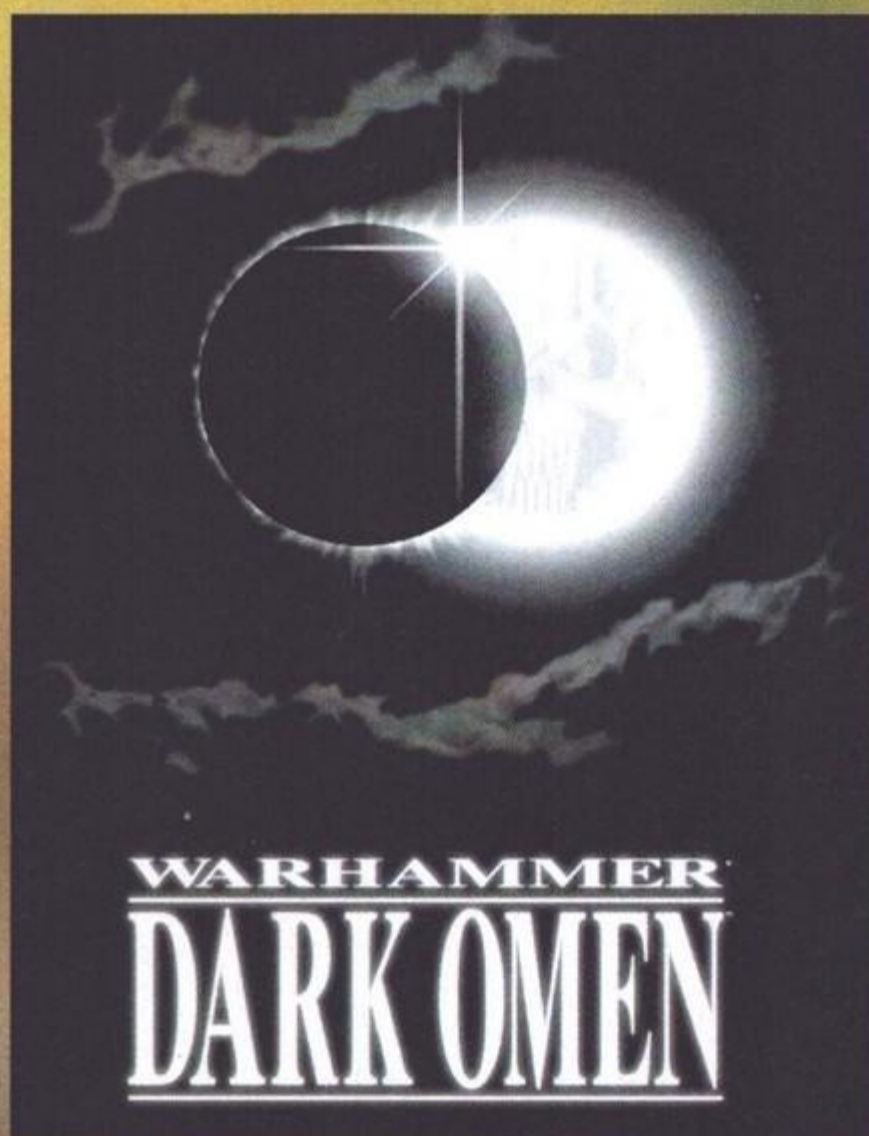


DISPONIBILE
SOFTWARE PER
LA COMPLETA
GESTIONE DI
UN NEGOZIO
DI VIDEOGIOCHI

RS
VIDEOGAMES
CONSOLES
CORSI MU

RE
SOFTWARE

ITIMEDIALI!



Un oscuro presagio stende le sue ali di morte sul mondo di Warhammer... la luna si è oscurata e i morti camminano sulla terra!



unità spesso rimangono con voi per tutto il gioco (subendo ovviamente le conseguenze di ogni battaglia) è uno dei motivi per cui, a differenza che in tanti altri strategici, uno finisce col ritrovarsi veramente affezionato alle proprie truppe. E che dire poi del carisma dei Cavalieri di Grudgebringer e del loro Comandante, Morgan Bernhardt? Un vero mito, un uomo tutto d'un pezzo.

GS - Secondo te i dialoghi faranno davvero la differenza? Oppure la storia del Re del Terrore (manco fosse Cattivik) che fa rinascere i morti per conquistare il mondo? A me sembra che il gioco sia costituito semplicemente da una sequenza di scontri tra eserciti.

GC - Certo, ma c'è una bella differenza tra un mucchio di livelli scollegati - o tenuti insieme da una trama pretestuosa - e una serie di battaglie che costituiscono l'epica campagna di Morgan contro il Male. Senza contare che, oltre ai dialoghi, potete seguire lo spostamento delle truppe sulla mappa del mondo di Warhammer. E spesso poi si deve decidere se cimentarsi in una missione aggiuntiva, che generalmente ci viene proposta da un personaggio in cerca di aiuto, o se continuare per la nostra strada verso la missione assegnataci. Di solito accettando di aiutare quelli che ci chiedono di dar loro una mano possiamo ottenere dei preziosi alleati, ma perdiamo tempo e ci tocca scontrarci con un numero superiore di nemici. Quindi, come vedi, c'è anche un minimo di scelta strategica, anche se senza dubbio è molto più divertente cimentarsi in tutti gli



Nessuna unità in questo screenshot, ma ho voluto mostrarvelo per farvi vedere gli effetti di trasparenza della versione 3Dfx e la qualità della grafica in generale. Ovviamente l'acqua è animata...

Il gioco è appena cominciato e facciamo la conoscenza col nostro alter ego, il comandante mercenario Morgan Bernhardt: un uomo la cui conoscenza del Carisma non conosce confini. Memorabili le sue incitazioni prima della battaglia: "taglieremo a pezzi la fredda carne dei morti col freddo acciaio", "morti viventi? Noi li renderemo semplicemente morti", e il più semplice ma altrettanto efficace: "avanti! MACELLATELI!"

- dialogo tra un recensore e il suo alter ego

Gaburri Convinto: Accidenti, non riesco a smettere di giocare a Dark Omen. Avrei dovuto cominciare a scrivere la recensione una settimana fa ma non c'è stato verso, appena mi ci metto passo ore a giocare e me ne vado a letto a notte fonda senza aver scritto una parola! E dire che gli strategici in tempo reale non mi sono mai piaciuti. Ma questo poi non è neppure strategico, è una simulazione tattica su piccola scala (quindi più realistica, come il Close Combat 2 che già aveva meritato lo Star Player...).

Gaburri Scettico: Ecchessarammai questo Dark Omen! Ma smettila! Se ne sentiva forse il bisogno? Qualcuno si sarebbe disperato se non fosse stato realizzato? Io no di sicuro. Il mercato è saturo e non mi sembra proprio che questo gioco abbia le qualità per sovrastare la concorrenza.

GC - Questo perché sei il solito bamboccio che non vede oltre la superficie delle cose. Ti enumero le differenze? Innanzitutto un'ambientazione straordinaria, quella del mondo di Warhammer. Non so se sai che Dark Omen è stato realizzato proprio in collaborazione con la Games Workshop che ha pubblicato tutti i prodotti della linea Warhammer Fantasy Battle, senza considerare il bel role-playing cartaceo omonimo. Fin dal primo momento, che dico, fin dal video iniziale si capisce che la storia sarà tutt'altro che scontata.

GS - Sai che roba, i morti ritornano nell'aldilà e cominciano a seminare il terrore. A questo punto, più che un esercizio fantasy, bisognerebbe chiamare Dylan Dog.

GC - Ah ah, che spiritoso. Non si tratta solo dell'ambientazione ma dei personaggi che, con i loro dialoghi, contribuiscono davvero a creare nel giocatore un senso di appartenenza alla storia. Il fatto che ogni unità militare abbia il proprio leader, e che le



scontri.

Comunque sia, la confezione è buona. Ci sono dei bei filmati e, soprattutto, la grafica dei campi di battaglia è in 3D reale e assolutamente convincente. Guarda un po' questi screenshot!

GS - Bravo, con la 3Dfx son capaci tutti...

GC - A parte che non è vero, e che alcuni giochi raccapriccianti che abbiamo potuto vedere di recente ne sono la prova, e poi gira benissimo anche in modalità software.

GS - Ma alla fin fine che cosa potrebbe spingere un lettore di TGM a far suo Dark Omen piuttosto che un altro clone di Warcraft 2?

GC - Allora non mi ascolti proprio. C'è tanta di quella carne al fuoco... e poi è longevo. Le missioni



Sono alla fine di una particolare missione che mi ha visto protagonista di una serie di scontri sanguinosi. Ora sono sottoterra e non posso usare l'artiglieria: ma, nonostante questo, con uno schieramento simile farò a pezzi quel fallitone di Signore dei Vampiri che in questo momento sta pronunciando parole di schermo, nella tradizione dei Cattivoni Fantasy.

sono letteralmente decine, e si svolgono in tre diversi continenti. Per cui avremo modo di combattere in pianura, foresta, nelle lande ghiacciate, in città e addirittura sottoterra. Il gioco vero e proprio, gli scontri militari intendo, sono resi più complessi dalla presenza di artiglieria, maghi e diverse unità: cavalleria, fanteria e arceri. A un certo punto possiamo persino arruolare degli orchi, oppure un corpo di fuorilegge a cavallo armati di pistole rinascimentali! Non dirmi che questo non ti intriga, anche perché gli avversari mostrano anch'essi una varietà non indifferente.

GS - Certo sembra interessante. Ma lo sai qual è il danno? Il tempo reale. Perché, mi chiedo, si è scelto di trasformare una simulazione bellica per miniature (ovvero soldatini) come Warhammer Fantasy Battle, intrinsecamente concepita per il gioco a turni, in un gioco appartenente a uno dei filoni più gettonati? Me lo chiedo e mi rispondo anche: in ossequio alla legge del mercato. Infatti avrei anche potuto prendere in considerazione questo Dark Omen, se non fosse per la frustrazione che ho provato quando, per una svista e per il fatto di dovermi occupare contemporaneamente di dieci unità, ho lasciato che gli arceri scoccassero anche se il drappello che stavano bersagliando era già giunto a contatto con la mia fanteria, infilzando così miei i soldati con le mie stesse frecce. E il fuoco amico è solo uno dei danni (peraltro veramente notevole, se il fuoco in questione è quello del mortaio o del cannone, bella rima): spesso accade di occuparsi dello svolgimento della battaglia su un fronte, mentre poco lontano - appena fuori schermo - le altre nostre unità vengono attaccate dal nemico e rimangono imbesuite a farsi mazzulare per la nostra distrazione.

GC - Qui, incredibile a dirsi, ti devo dare ragione. Se fosse stato a turni probabilmente ci saremmo trovati di fronte alla simulazione bellica fantasy definitiva. Ma anche così la fai troppo difficile: in realtà, compatibilmente con i problemi che hai citato, il gioco si fa



L'ARTE DELLA GUERRA SECONDO MORGAN BERNHARDT

Mentre i miei due colleghi si accapigliano discutendo dei pro e contro di Dark Omen, io - il Gaburri Stratega - mi sono riservato questo box per porre l'accento su alcune accortezze che, adeguatamente inverte sul campo di battaglia dal vostro acume tattico, non potranno mancare di assicurarvi la vittoria (sempre che dimostriate di avere la mia classe... e non è detto).

A differenza dei soliti banali decaloghi, la volontà di essere originale (oltre all'inaridimento della mia fantasia, che mi ha assolutamente impedito di escogitare altre tre direttive) fa sì che il numero delle regole auree si limiti a sette. Ma andiamo quindi a illustrarle:



Grudgebringer Cavalry

GO 1/10000000000



Morgan Bernhardt

Taking their name from their Commander's powerful sword "Grudgebringer" these mercenaries form the core of the army known as the Grudgebringers. They are called in combat and take into battle on mighty warhorses.



Il mio mago di fuoco ha appena lanciato un incantesimo, le Pastoie Cremisi, in grado di bloccare sul posto un intero drappello nemico per qualche secondo. Vi potete immaginare quanto sia potente: basta aspettare che i fallitacci carichino, bloccarli e girar loro intorno con la cavalleria per farli a pezzi.

Nell'altra foto che vede protagonista il mago di fuoco avevo mostrato un incantesimo meno diretto: adesso è tempo di fare semplicemente male al nemico. Signore e signori, ecco a voi il Blast...



1. Spesso, alla fine di uno scontro, vi renderete conto che le perdite che avete subito sono state provocate dal fuoco amico più che dagli avversari. Farci caso è importante nel caso di arcieri e tiratori di balestra, basilare nel caso del cannone, assolutamente indispensabile quando entra in gioco il mortaio che, con un solo colpo, può fare scempio di un plotone. Per cui ricordatevi sempre i bersagli assegnati a ogni unità di tiratori, e non dimenticate di ordinare il "cessate il fuoco" prima che le vostre stesse unità entrino in contatto con questi.

2. Come ho detto l'artiglieria è in grado di fare la differenza: dal momento che, una volta piazzate, le unità suddette non possono più essere mosse, assicuratevi davvero che la posizione assegnata loro sia quella ideale. Questo vuol dire che, idealmente, devono essere in grado di tirare su una zona molto vasta del campo di battaglia (cosa che dipende dalla linea di tiro, e dal fatto di avere la visuale verso il bersaglio sgombra) e contemporaneamente non essere troppo esposti al fuoco nemico. All'inizio è buona regola mettere accanto a loro un'unità di fanteria, per ogni evenienza.

3. Non sottovalutate mai l'importanza delle magie. Verso la fine il vostro mago di fuoco è in grado di distruggere interi plotoni con un solo incantesimo, e la sua capacità di teletrasportarsi diventa basilare per sorprendere unità nemiche arroccate. E anche il mago di ghiaccio non scherza... per cui innanzitutto non continuate il gioco se uno dei due viene ucciso e, durante le battaglie, cercate sempre di sfruttare i maghi al meglio.

4. Questa regola aurea complementa la precedente: occhio agli oggetti magici. Questo vuol dire che dovrete ponderare adeguatamente il loro assegnamento nel Troop Roster, prima degli scontri, dando a ogni unità l'oggetto giusto tra quelli disponibili. In battaglia, poi, cercate sempre di utilizzare al meglio ogni oggetto, senza dimenticare di averlo. Per esempio lo Scudo di Ptolos, che deflette gli attacchi delle armi da lancio, può fare la differenza quando ci si avvicina a un gruppo di arcieri.

5. Attaccare un avversario dal fianco o addirittura alle spalle dà veramente un vantaggio inestimabile: per questo motivo vi dovete sforzare, almeno con le unità veloci come cavalleria ed elfi, di aggirare l'avversario prima di caricare. Magari sfruttate il fatto che sia già impegnato con un'altra vostra unità. Ovviamente vale anche il contrario, per cui se vi fate attaccare la cavalleria alle spalle... sono fatti vostri.

6. Non andate avanti nelle missioni se muore qualche unità di fondamentale importanza come i pezzi di artiglieria o un mago. Potreste anche vincere lo stesso, ma tra l'altro il gioco si fa meno divertente e, nel caso cambiaste idea, vi toccherebbe rigiocare tutti gli scontri dopo la morte in questione. E a questo proposito, il Gaburri Stratega vi fa notare un'altra cosa: spesso alla potenza di un particolare gruppo di soldati non corrisponde il costo dei relativi rinforzi. In particolare unità come Orchi o Flagellanti (dei simpatici fanatici) sono potentissime e si riparano facilmente. Per cui usateli il più possibile, a patto di non distruggerli completamente, perché risparmierete un sacco di soldi.

7. Se compare un marcantonio a chiedervi aiuto, non rifiutate. In questo modo si uniranno al vostro esercito unità fondamentali come gli Orchi e i Lupi di Carlsson, la cavalleria del vostro amico barbaro del Nord.



Mercenary Ogres



Lord Sigurd

These massive creatures stand taller as tall as a man and are far more strongly built. Although they are not particularly intelligent, they are strong and tough and fight ferociously. They are somewhat indistinct about who they fight for, as long as they are rewarded. Due to their large and threatening appearance Ogres prove fast.



Uno screenshot che testimonia un mio fugace momento di avvoltoimento: il Comandante Morgan Bernhardt è rimasto letteralmente da solo contro un esercito e, come vede dalla sua faccina, non può certo passarsela bene. Sappiate comunque che prima di cadere (con relativa fine del gioco) ha fatto fuori una dozzina di zombi.

Questa ed altre mappe a larga scala mostrano i vostri movimenti sul continente e aiutano non poco il giocatore a lasciarsi coinvolgere dalla trama... in questo momento sono impegnato a sud in una scaramuccia contro degli orchetti, il bello deve ancora venire.

gestire al meglio. Infatti, una volta presa la mano con l'interfaccia, ci si ricorda di guardare ovunque a scampo di attacchi a sorpresa (e infatti c'è anche una mappa globale di tutto il campo di battaglia, che si può usare all'uopo e che hai volutamente scordato di citare). Per tutto il resto l'interfaccia si può definire solo potente e intuitiva. Guarda il sistema magico: lanciare un incantesimo è semplice e istantaneo. Per quanto riguar-



REVIEW



Due fotogrammi da uno dei filmati più divertenti, protagonista un simpatico drappello di scheletri minatori. (Con la voce di Zio Tibia) Sono loro che libereranno dal cuore della terra un orrore che non avrebbe mai dovuto camminare tra i vivi... ah! ah! ah!



Un esempio di scena d'intermezzo. Queste sequenze sono realizzate semplicemente facendo dialogare i personaggi su un fondale statico, ma vi assicuro che non sono assolutamente tristi come questa descrizione potrebbe far credere. Sarà perché i dialoghi sono ben scritti, sarà perché i volti sono tridimensionali e ben animati, fatto sta che fanno il loro dovere ottimamente.

PC

Allora, che ne dite? Se anche il Gaburri Scettico si è convinto dei pregi di Dark Omen vuol dire veramente che

il gioco c'è... a parte gli scherzi, si tratta senza dubbio di un buon titolo, non eccezionale ma in grado di coinvolgervi come pochi altri. Almeno, è stato così per il sottoscritto che è tutto tranne che un patito del genere... l'interfaccia, elemento veramente basilare per ogni gioco strategico, è ottimamente concepita e francamente non saprei indicare in cosa possa difettare. Anzi, vi voglio dire una cosa che dovrebbe essere più convincente di mille parole: ho giocato tutto Dark Omen senza leggere il manuale. Infatti il CD-R dorato che ci è pervenuto era del tutto scervo da indicazioni: ho subito contattato la Electronic Arts per farmi dare qualche informazione in più ma, dati i tempi di risposta, quando ho potuto leggere il manuale avevo già praticamente finito il gioco. Ebbene, ho constatato che non c'era nulla di particolarmente importante che mi fosse sfuggito: chi di voi si è trovato alle prese con altri titoli strategici, più complessi di un manuale di algebra lineare, saprà senza dubbio apprezzare quest'informazione. Quest'apprendimento è facilitato dal tutorial interattivo incluso, che è uno solo e pure breve, ma davvero esauriente. E considerate poi che tutte le informazioni (assolutamente indispensabili per giocare come si deve) sulle differenti unità, incantesimi e oggetti magici le potete trovare nel Troop Roster di cui ho preso qualche foto, una vera Summa Theologica del giocatore di Dark Omen. Per quanto riguarda il motore di gioco la fluidità è buona e la capacità di ruotare e zoomare la visuale sul campo è in grado di soddisfare tutte le necessità tattiche e anche estetiche, come potete vedere dagli screenshot.

A proposito di questi ultimi, notate la qualità della grafica: considerate che molti particolari sono in movimento, come le pale dei mulini, l'acqua e altri "effetti speciali" che voglio lasciarvi come sorpresa.

Prima di tirare le somme voglio accennare a un cosa che finora ho lasciato passare sotto silenzio: il supporto al multiplayer. Ebbene, di questi tempi non c'è gioco che non lo preveda, eppure bisogna dire che da questo punto di vista Dark Omen non teme rivali. E' infatti possibile giocare su TCP/IP, rete locale, via modem e anche con un collegamento seriale. Gli schieramenti rivali si possono scegliere tra tre predefiniti (umani, goblin o non-morti) oppure personalizzare in maniera totale, dalle unità al loro grado di esperienza, fino agli oggetti magici disponibili a ognuno.

Insomma, dopo aver detto tutto che voto dobbiamo dare a Dark Omen? Sono rimasto a lungo indeciso se concedergli lo Star Player. Alla fine, considerato quanto mi sono divertito giocandolo, mi sento di dire: perché no?



Bello questo scenario innevato, eh? Mi è piaciuto particolarmente l'effetto del lastrone di ghiaccio. Come vedete dalle icone in alto, niente eserciti avversari stavolta: ci stiamo solo apprestando a mazzulare un sacco di troll.

da le unità fuori schermo, le icone corrispondenti rimangono sempre visibili ai bordi dello schermo stesso, e basta un click col pulsante destro del mouse per centrare istantaneamente la telecamera sull'unità prescelta, amica o nemica.

In questa schemata, prima pagina del Troop Roster, potete acquistare unità supplementari e relativa armatura, oltre ad assegnare gli oggetti magici.



GS - Sì, ma alla fin fine ci si diverte?

GC - Certo. Anzi, il fattore misterioso che, al di là dei giudizi che compongono la valutazione di un gioco, fa sì che torniamo a giocarlo ancora e ancora, anziché abbandonarlo al suo destino, è qui presente ai massimi livelli. Sarò io, ma ho proprio la sensazione che gli amanti del Fantasy classico saranno tutti

Accidenti, gli zombi hanno appena ordinato la carica sorprendendomi! Si mette veramente male...



del mio parere. Che cosa devo ancora dire per convincerti? Che l'intelligenza artificiale dei nemici è tale che sono in grado di dirigersi verso gli oggetti magici abbandonati dal giocatore per usarli - e bene - contro di lui? Oppure che bisogna anche tener conto del fatto che certe unità sono particolarmente efficaci contro un ben determinato tipo di nemici, cosicché è una buona idea attaccare i goblin coi nani, che invece sono terrorizzati da certi tipi di non-morti? E già che ci sono, ti ricordo anche che esistono mostri estremamente forti, ma altrettanto vulnerabili a un determinato tipo di attacco. Ad esempio, le mummie fanno veramente malissimo quando riescono a giungere al corpo a corpo, ma basta qualche palla di fuoco ben piazzata per sbaragliarle perché si infiammano subito. Non mi dire che questo non aggiunge profondità tattica, e soprattutto divertimento!

GS - Sai che ti dico? Quasi quasi mi hai convinto... fammi un po' provare a fare una partita a questo benedetto Dark Omen...

Stefano Uno e Bino Gaburri

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

90

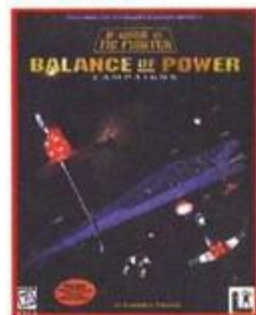
GLOBALE



AIR WARRIOR 3

Dalla Interactive Magic la simulazione di combattimento aereo basata sulla guerra in Korea e sulla prima e seconda Guerra Mondiale. Oltre 450 eccitanti missioni in 6 nuovissime campagne ambientate sull'oceano Pacifico ed in Europa. Grafica dettagliatissima e completamente renderizzata. Visuale in full-screen con combattimenti in tempo reale, nuovissimi aerei con visuale interna ed esterna. Altissimo livello di intelligenza artificiale. Libero accesso al server Internet dove potrai combattere in multiplayer fino a 250 giocatori. R.H. Pentium 133 Mhz + 24mb + Win 95 + Scheda Video compatibile con DirectX 5. Raccomandato Pentium 200 Mhz + 32mb.

PC CDROM **99.000**



BALANCE OF POWER - Data Disk -

Dalla LucasArts le missioni aggiuntive per X-WING Vs TIE FIGHTER da vivere a bordo del nuovo starfighter B-Wing, o sui nuovissimi spacecraft Rebel Medium Transport, Corellian Corvette e Light Calamari Cruiser. Nuove opzioni di gioco incluso il salvataggio durante una battaglia o campagna e la totale compatibilità con DirectX 5. Opzione multiplayer fino a 4 giocatori via modem, rete o Internet. R.H. X-WING Vs TIE FIGHTER in versione Originale + Scheda Video compatibile con DirectX 5 + 24 Mb di ram (consigliati per il multiplayer)

PC CDROM **59.000**



BLADE RUNNER -Italiano-

Dagli stessi creatori di Command and Conquer e Lands of Lore, ecco finalmente la mitica Avventura in tempo reale!! Oltre 70 attori reali virtuali che si muovono liberamente tra le centinaia di locazioni presenti, le vostre azioni muteranno continuamente il comportamento di tutti i personaggi dell'avventura che si comporteranno di conseguenza (un livello di intelligenza artificiale fino ad ora mai raggiunto!!) il motore grafico e' in grado di erogare milioni di colori ad una risoluzione di 640 x 480 a 15 frame per secondo!! movimenti in temporale con visualizzazione da diverse angolazioni (selezionabili). Si preannuncia come la piu' bella Avventura in Real Time di tutti i tempi!! Realizzata su 4 Cd Roms. REQUISITI DI SISTEMA: pentium 90 + 16 Mb + Win 95 + scheda grafica compatibile con le Direct X di Win 95. **Versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO con doppiaggio delle voci curato dai doppiatori del film originale!!**

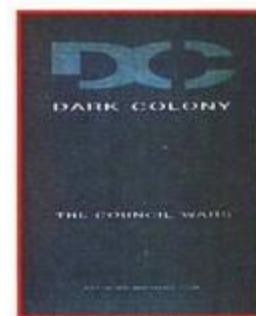
PC CDROM **109.900**



BUST-A-MOVE 2 ARCADE

Il Puzzle game più bello finalmente anche su PC! Sfida i tuoi amici in combattutissime sfide all'ultima bolla o divertiti da solo con i 64 livelli di questo giocabilissimo puzzle game. Lo scopo del gioco è quello di unire 3 o più bolle dello stesso colore per poi farle esplodere. Ovviamente più bolle si fanno scoppiare e più punti si fanno. Nella modalità a due giocatori (modalità testa a testa) il divertimento è moltiplicato! infatti ogniqualvolta che verranno farre scoppiare più di 4 bolle assieme, quelle in eccesso verranno "spedite" all'altro giocatore, rendendogli più difficile la sfida. Tra le caratteristiche del gioco possiamo citare: Modalità 1 e 2 giocatori, modo sfida e avvenutra. 64 Livelli. Schermi e personaggi segreti. R.H. 486DX2-66 + 8MB

PC CDROM **64.900**



DARK COLONY: -Data Disk-

Aggiornamento ed espansione per Dark Colony, entusiasmante gioco di strategia militare ambientato nel futuro. 16 nuove missioni (8 umani e 8 alieni), nuove specie, nuovi punti di riferimento, conquista la nuova arma di distruzione, 2 nuove unità. Richiede Dark Colony. **MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.**

PC CDROM **39.900**



DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Il primo gioco di ruolo sviluppato con grafica SVGA e realizzato con lo stesso criterio di programmazione del famoso Descent (movimenti a 360 gradi). Entra nel famoso mondo di Advanced Dungeon & Dragons con grafica superlativa ricca di effetti luce e dettagli mai visti. Combatti con oltre 50 mostri utilizzando fino a 160 oggetti e 40 diverse armi. Gioco articolato su ben 25 livelli a 360 gradi. R.H. Pentium 90 Mhz + 32mb + Win 95.

PC CDROM **109.000**



DREAMS to Reality

Una meravigliosa avventura ambientata in un universo 3D in tempo reale, dove l'azione ti lascerà senza fiato: potrai combattere, usare la magia, volare e scendere così sempre più in profondità nel mondo dei sogni, attraverso 100 e più ambienti interni ed esterni da esplorare. Grafica 3D in tempo reale strabiliante, oltre 100 personaggi da incontrare e con cui interagire, nemici ed alleati sono guidati da un'intelligenza artificiale, possibilità di prendere possesso del corpo di un altro personaggio, numerose azioni a vostra disposizione, un gioco che mescola azione, ragionamento, avventura e magia. Predisposto per schede acceleratrici 3DFX. **COMPLETAMENTE IN ITALIANO** incluso il PARLATO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95. Consigliato acceleratore 3dfx

PC CDROM **89.000**



F22 AIR DOMINANCE FIGHTER

Il vero e' proprio gioiello dell'ingegneria aeronautica militare. Un caccia da intercettazione che il vantaggio enorme su tutti gli altri aerei: e' invisibile ai radar. Frutto dell'esperienza fatta con EF2000, la DID ha sviluppato un simulatore di volo che e' semplicemente sbalorditivo! Renditi invisibile, vola a mach 2, centra il tuo target, colpisci e scompaia all'orizzonte. Gli arsenali, le tattiche di guerra e di combattimento corrispondono alla realta'!! Metti alla prova la tua abilita' di pilota, volando su oltre 4 MILIONI di miglia quadrate simulate con assoluta precisione. Grafica sbalorditiva in 3d, cabina di pilotaggio con strumentazione esattamente identica al modello reale. Oltre 60 tipi di aerei e 36 diverse armi da guerra, 10.000 diverse comunicazioni via radio, completamente pilotabile con Joystick e mouse, controllo tattico di battaglia da simulazioni Awacs, possibilita' di rivedere le missioni in simulazione Acmi. Provvisto di aiuto online. Supporta i joystick con Force Feedback. REQUISITI DI SISTEMA: Pentium 133 + 16 mb ram (meglio se 24) Windows 95. Caldamente consigliata scheda acceleratrice 3D (Diamond Monster). **GIOCO E MANUALE IN ITALIANO**

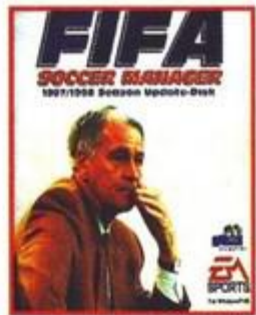
PC CDROM **109.900**



FIFA MANAGER 98

Diciotto mesi di lavoro hanno prodotto il gioco di gestione del calcio più completo e coinvolgente che sia mai stato visto. Comprende tutte le divisioni di 5 fra le più forti divisioni calcistiche: Inghilterra, Italia, Scozia, Francia, Germania. Scegli una squadra ed entra nel suo campionato, ad ogni livello. Guida la tua squadra attraverso le varie serie, fino a che non viene incoronata campione finale. L'Intelligenza Artificiale del prodotto assicura che ogni decisione tattica abbia effetti veri sul svolgimento della partita e sul risultato finale, garantendo uno stretto controllo sul destino della squadra. Costruisci e modifica il tuo stadio personale - più di 7.500 giocatori raccolti in 29 categorie di abilita' **AGGIORNATO ALLA STAGIONE 97/98. COMPLETAMENTE IN ITALIANO.** R.H. Pentium 75 + 16 Mb

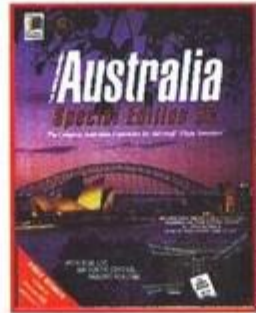
PC CDROM **79.000**



FIFA MANAGER 98 data disk

Dedicato a tutti i possessori di FIFA MANAGER 97, permette di aggiornare il programma con tutte le squadre, statistiche e calciatori del campionato in corso 1997/98. Richiede ovviamente il possesso di Fifa Manager 97

PC CDROM **25.000**



FLIGHT SIMULATOR 6/98

-Australia Data Disk-

Più di 50 aeroporti australiani, completi di piste di rullaggio, aree di stazionamento e terminals. Radiofari e informazioni meteorologiche dal terminal assistite vocalmente, scenari con bellissimi effetti luce che simulano l'imbrunire, la notte e l'alba, 42 avventure con controllo del traffico aereo interattivo, documentazione completa di diagrammi più una mappa Flight Simulator dell'area australiana realizzata appositamente, compatibile con Microsoft Flight Simulator 5.1, 6 e 98, include il nuovo convertitore 98 Flight Shop con updates per MS F598, reale controllo aereo dal vivo e radio trasmissioni del pilota. Include più di 1000 files tra ATC e voci dei piloti dal vivo dalle torri di controllo sparse per tutta l'Australia. **MANUALE IN ITALIANO.** Richiede FS 5.1 oppure 6 oppure 98.

PC CDROM **69.900**



FLIGHT SIMULATOR 6/98

- BOING 747 Add On -

Una nuova dimensione di realismo viene offerta da questo splendido add-on per FS 6 e 98. Contiene infatti la cabina di pilotaggio perfettamente riprodotta del noto Boeing 747 Jumbo nelle seguenti versioni: B747-100, Air canada B747-233b Combi, Condor B747-230, German Cargo B747-230b Combi, Lufthansa B747-130, Lufthansa B747-230B, Lufthansa Cargo B747-230F (D-ABYE), Lufthansa Cargo B747-230F (D-ABZB), United Airlines B747-238B e SAS B747-283B Combi. La confezione contiene inoltre 2 dei maggiori aeroporti tedeschi (Dusseldorf e Francoforte) e 4 aeroporti francesi, con piani di volo, la versione shareware di panel Manager 4.0 ed i links internet relativi ai siti dedicati al 747. Richiede FS 6 o 98.

PC CDROM **64.900**



FLIGHT SIMULATOR 6/98:

TERROR IN THE AIR

Nuovo data disk aggiuntivo per Flight Simulator 6 e 98 dove il tuo scopo sarà quello di scoprire e neutralizzare, in varie missioni, i più pericolosi terroristi mondiali. Missioni sempre diverse grazie al generatore random, estrema facilità di volo, condizioni atmosferiche e ambientali sempre diverse, missioni con elicotteri e 3 veri livelli di difficoltà sono solo alcune delle numerosissime opzioni disponibili. R.H. 486DX2-66 + 16mb + Win 95. Richiede la versione Originale di Microsoft Flight Simulator 95 o 98.

PC CDROM **69.000**



Flight Simulator 6/98: TAHITI data disk

Il data disk compatibile con Flight Simulator 6 ed il nuovissimo 98 dedicato alla Polinesia. Il riflesso delle montagne sull'acqua conferisce un nuovo senso di profondità, presenza di oggetti in movimento (aerei, sciatori ecc.), oggetti tridimensionali ad alta definizione, piattaforme di atterraggio per elicotteri, definizione dell'immagine fino a 7 pixels per pollice, correnti ascensionali per alianti, oltre 174.000 chilometri coperti da voli VFR e IFR, aeroporto ufficiale e cartine di approccio, 4 modalità di avventure professionali caratterizzate dalla presenza di autentiche voci ATC ed effetti sonori originali. **MANUALE IN ITALIANO.** Richiede MS Flight Simulator 6 o 98.

PC CDROM **75.000**



Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

I NEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA** VIA VELA 12/2 **BOLOGNA** VIA MURRI 39/C **FERRARA** VIA GARIBALDI 120 **BRESCIA** PROSSIMA APERTURA **FIRENZE** PROSSIMA APERTURA
FORLÌ C.SO DELLA REPUBBLICA 180 **MODENA** VIA EMILIA EST 17 **PARMA** VIA SAVANI 14/L **VERONA** VIA PITAGORA 12

Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

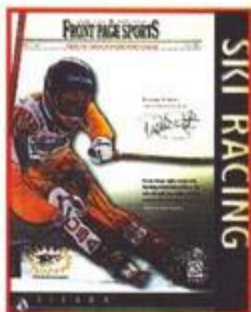
TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: <http://www.computerone.it>



FRONT PAGE SPORT GOLF PASATIEMPO SCENARY PACK

Dalla Sierra il fantastico data disk dedicato ad uno dei percorsi piu' noti della California. Richiede la versione originale di Front Page Sport Golf

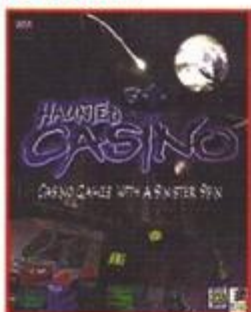
PC CDROM **59.000**



FRONT PAGE SPORTS: SKI RACING

Dalla Sierra per la serie Front Page Sport la prima vera simulazione di sci. Simulazione realizzata con estrema precisione e definizione, con grafica tridimensionale veramente realistica. 5 diverse specialita' dallo slalom al Super G e dal Downhill al nuovissimo All-Around che potrai provare su sei piste famosissime (Aspen, Val d'Isere, Garmish, Whistler, Vail e Mt. Bachelor). Condizioni climatiche personalizzabili ed effetti sonori realistici rendono questa simulazione un vero capolavoro. Supporta schede acceleratrici 3DFX. R.H. Pentium 90 Mhz + 16mb + Win 95. Consigliato l'utilizzo della scheda 3DFX. Compatibile con il joystick Microsoft Force Feedback.

PC CDROM **89.900**



HAUNTED CASINO

Stupenda raccolta dei giochi piu' famosi per Casino' raccolti all'interno del misterioso hotel di Madame Zuinga's. Non dovrai limitarti a sbancare i tavoli verdi, dovrai infatti risolvere il mistero del tenebroso e affascinante hotel e casino'. Potrai misurarti contro spiriti e deliziose fanciulle a : BlackJack, Roulette, Poker, Craps, Caribbean Stud, Video Poker, Lotto, Roach Races, Dark Roulette, Red Dog, Slot Machine e Joker's Wild Poker. Grafica interamente realizzata in 3D con effetti sonori terrorizzanti! R.H. 486DX4-100 + 4mb + Win 3.1 o 95. Raccomandato Pentium 133 Mhz + 16 Mb + scheda video a 2 Mb.

PC CDROM **59.000**



JOINT STRIKE FIGHTER

La simulazione di volo bellico che rappresenta la nuova generazione dei caccia invisibili multiruolo attualmente in sviluppo per l'Aviazione Militare degli Stati Uniti. Questo avanzatissimo caccia-bombardiere e' destinato a diventare la vera punta di diamante di USAF, USNavy, US Marine Corps e British Royal Navy. Due nuovi modelli sono sul punto di entrare in produzione: il Lockheed X35 ed il Boeing X32, ancora altamente classificati. Utilizzando una rivoluzionaria tecnologia 3D dei fondali, il programma combina un'accurata riproduzione degli effettivi modelli di volo e di combattimento con un realismo grafico senza precedenti, dal bombardamento a guida laser d'alta quota al combattimento aereo ravvicinato. 10 milioni di miglia quadrate defelmente riprodotte, cabina virtuale con operativita' dei controlli di volo, campagne dallo sviluppo non lineare, condizioni atmosferiche variabili, arsenale assolutamente inedito, 4 diversi teatri d'azione, utilizzabile anche in multiplayer fino a 8 giocatori. Supporta schede acceleratrici 3DFX. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95. Consigliato Pentium 133 + 32 Mb + scheda 3dfx.

PC CDROM **109.000**

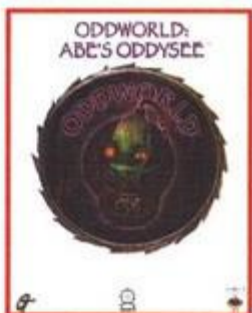


LANDS OF LORE 2 - Italiano-

Ritorna in un Mondo Incantato... Così Bello... Così Mortale! Dopo "IL TRONO DEL CAOS", un'altra avventura. Sospeso tra misticismo puro e azione travolgente con scenari mozzafiato e tocchi di classe che lasciano a bocca aperta! Uno dei titoli piu' attesi dell'ultimo anno e' finalmente in uscita!!! Visuale a 360 gradi in 3D, grafica ad alta risoluzione a 256 colori, oltre 20 incredibili mondi da esplorare. Un capolavoro realizzato dagli stessi creatori di Command and Conquer. R.H. 486DX2 - 66 + 8mb. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb.

Versione **COMPLETAMENTE IN ITALIANO**

PC CDROM **109.900**



ODDWorld -Italiano-

In un mondo diabolico pieno di pericoli in cui tutti vogliono mangiarti, sei quello senza armi...Corri, salta, nasconditi, arrampicati e fatti strada tra la razza di crostacei carnivori piu' pericolosa che sia mai stata creata. Scopri i poteri speciali d Abe, cerca di capire chi sono i nemici e salverai la tua razza. Fallisci e diventerai il loro pasto. Entra nel mondo surreale di Oddworld e prova le emozioni di un gioco straordinario. Rivendica il tuo destino. Agisci saggiamente o farai una brutta fine. R.H. Pentium 120 + 16 Mb. MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO.

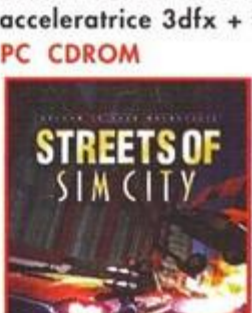
PC CDROM **99.900**



PANDEMONIUM 2

Unitevi a Nikki, Fargus e Sid nella ricerca semplicemente favolosa per catturare la Cometa delle possibilita' infinite. Nikki, la maga sexy, che lancia incantesimi e Fargus, lo sciocco affetto da piromania, sono cresciuti ed hanno imparato nuovi trucchi. Distruggete i nemici con il temuto attacco di Siderang o esplorate zone bizzarre e straniere con le loro nuove abilita' di scalatori. Predisposto per schede acceleratrici 3DFX. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + scheda acceleratrice 3dfx + win.95

PC CDROM **99.000**



STREETS OF SIM CITY

Dalla Maxis, una spettacolare simulazione di guida automobilistica ambientata nelle strade costruite con SIM CITY 2000. Potrete infatti gareggiare in 50 citta' gia' contenute nel pacchetto e se possedete Sim City 2000, potrete caricare le citta' da voi costruite gareggiando per le strade e visualizzando i paesaggi con una eccezionale grafica tridimensionale ottimizzata per schede acceleratrici 3DFX. 5 diversi veicoli a disposizione e possibilita' di personalizzazione completa. Possibilita' di creare una serie infinita di percorsi, grazie anche all'EDITOR contenuto nel pacchetto. Competizioni e gare con equipaggiamenti completi, da mitragliatori a mine e bombe!!; possibilita' di utilizzare le vincite per acquistare nuove munizioni e potenziare i veicoli, opzioni di gioco multiplayer fino a 8 giocatori via Rete, Modem e Internet!! **NON E' indispensabile possedere SIM CITY 2000.** R.H. Pentium 166 + 32 Mb ram, lettore CD 4 x, Win. 95. Consigliato accelerazione grafico 3dfx. **PC CDROM 99.000**



RED BARON 2

Il grande ritorno della simulazione di volo ispirata al mitico Barone Rosso. Potrai volare con oltre 40 diversi tipi di aerei e misurarti in missioni veramente reali modificando a tuo piacimento ogni controllo, parte dell'aereo, caratteristiche del pilota ecc. Verranno ricreate le stesse condizioni e tattiche realmente accadute durante le battaglie dal 1916 al 1918.

Una simulazione di combattimento aereo realistica in ogni suo particolare con effetti grafici sorprendenti. Opzione multiplayer via rete, modem e Internet. R.H. Pentium 133Mhz + 16mb + Win 95. Raccomandato Pentium 200 + 32 Mb.

PC CDROM **99.000**



AH 64 LONGBOW 2

Dalla Janes l'atteso seguito della miglior simulazione dedicata agli elicotteri. Sviluppato dalle stesso team che ha prodotto la precedente versione, dichiarata miglior simulazione di volo nel 1996. Nuovo motore grafico che produce un dettaglio pari a 8 volte il suo predecessore, grazie al supporto per schede acceleratrici 3DFX, effetti visivi foto realistici, cockpit virtuali digitalizzate, sonoro incredibile, il tutto per trasmettere le reali sensazioni di battaglia. Opzioni multiplayer per gioco via Modem, Internet e rete sia in cooperazione che uno contro l'altro, vasta scelta di elicotteri tra cui il Kiowa Scout, il Black Hawk e il Longbow Apache. Il generatore automatico delle battaglie, vi garantisce inoltre situazioni sempre nuove. R.H. Pentium 133 + 16 mb + win.95 + 200 mb di spazio su HD, + scheda video compatibile con Direct X 5. Requisiti per prestazioni ottimali: Pentium 200 + 32 mb. MANUALE IN ITALIANO.

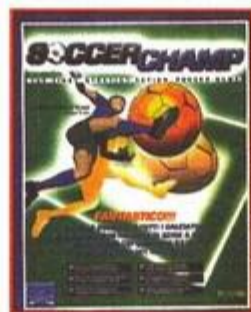
PC CDROM **89.9000**



FROGGER

Il famosissimo gioco di abilita' finalmente convertito su PC!! 35 avventure dedicate alla nota rana ambientate in 9 fantastici mondi tridimensionali. Riuscirai a far attraversare la strada indenne??? Opzione multiplayer fino a 4 giocatori con split dello schermo. R.H. Pentium 100 + 16 Mb ram + Win. 95

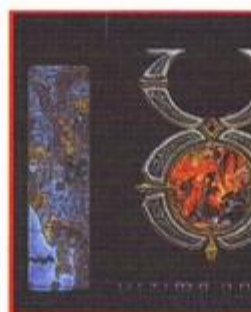
PC CDROM **109.000**



SOCCER CHAMP

Un simulatore di calcio completamente nuovo e rivoluzionario. Un gioco strategico e d'azione insieme che ti mette nei panni di un aspirante campione dandoti tutto quello che ti serve per giocare e dimostrare il tuo talento. Contiene tutte le squadre e tutti i calciatori del campionato italiano di serie a 97/98, della coppa Campioni 97/98 e della Coppa del Mondo 98. Tutte le classifiche delle squadre e la classifica dei cannonieri, le classifiche del "Pallone d'Argento" e del "Pallone d'Oro" per il miglior giocatore della stagione ed in carriera, tutte le nuove regole aggiornate dal 1 luglio 1997, le reazioni dell'allenatore e dei giornali, l'arbitro ha una sua intelligenza artificiale e puo' sbagliare!!; il tuo campione gioca e migliora in funzione dei propri errori, opzione di gioco singolo ed in multiplayer fino a 4 giocatori. **COMPLETAMENTE IN ITALIANO.** R.H. 486DX2-66 + 16 MB + WIN95.

PC CDROM **94.900**



ULTIMA ONLINE

Entra nel magico mondo di Ultima Online. Un mondo misterioso ricco di mostri e magie. Dovrai difendere la tua vita da centinaia di giocatori reali situati in ogni parte del mondo. Il primo vero gioco di ruolo stile fantasy giocabile solo via Internet in collegamento con centinaia di utenti in simultanea. Possibilita' di parlare in chat con tutti gli utenti collegati. Dovrai difenderti da migliaia di mostri che vagano in disperata ricerca di cibo, dovrai giocare utilizzando una perfetta strategia sia sotto un punto di vista ambientale che commerciale-economico. Sara' infatti basilare creare la situazione di giusto compromesso tra offerta e domanda. La confezione comprende la mappa della Britannia (interamente realizzata su tela) ed un fantastico pin da collezione. Abilitazione al sito ufficiale ultimaonline.com per 30 giorni. R.H. Pentium 133 Mhz + 16mb + 261 Mb di spazio su Hard Disk + Win 95 + collegamento ad Internet. Raccomandato Pentium 166 Mhz + 32 Mb + 550 Mb di spazio libero su Hard Disk.

PC CDROM **129.000**



RIANA ROUGE

Una incredibile avventura d'azione **SENSUALE!!!** Che ha per protagonista la **FAVOLOSA** pin up di Playboy **GILLIAN BONNER**. Completamente digitalizzata, vi portera' a visitare 3 incredibili mondi in cui avventura dopo avventura, puzzle dopo puzzle, potrete trasformare Riana Rouge in un'eroina e salvare cosi' l'umanita' perversa. Formato ibrido per PC e MACINTOSH. A causa delle scene scabrose ed dei temi trattati, si consiglia l'acquisto del prodotto ai soli utenti di **MAGGIORE ETA'**. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95.

PC CDROM **109.000**



CIVIL WAR 2: GENERALS

Dalla Sierra la nuova strategia militare ambientata nelle battaglie americane tra Nord e Sud. Oltre 40 scenari di battaglia con qualsiasi tipo di unita' dall'artiglieria a cavallo alle imbarcazioni, dall'artiglieria pesante al soldato semplice. Ora dovra' attaccare le fortificazioni, le coste, le maggiori arterie di comunicazione e ogni punto strategico del nemico. Editor per personalizzare ogni unita' di combattimento o mappa di gioco al massimo del dettaglio. Possibilita' di gioco in multiplayer via modem, rete, Internet o E-mail direttamente con il server Sierra appositamente dedicato. R.H. 486 DX/2 66 Mhz +16Mb+Windows95. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM **99.000**





STARTREK PINBALL

Una splendida simulazione di flipper tridimensionale dedicata a Star Trek. Possibilità di gioco in Multiplayer testa a testa o via Rete, grafica ad alta risoluzione, voci originali ed effetti audio digitalizzati. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win.95.

PC CDROM 59.900



THEME HOSPITAL + SIM CITY 2000

Sensazionale raccolta contenente due veri capolavori di simulazione: Sim City 2000 e Theme Hospital. Se hai dei progetti su come mantenere il controllo, oggi il tuo desiderio può diventare realtà. Crea, costruisci e personalizza la tua città del futuro con Sim City 2000, regnando sulla vita di milioni di persone. Poi dai un'occhiata alla gestione dell'ospedale cercando di giostrarti tra libri contabili e padelle nel divertente Theme Hospital. **COMPLETAMENTE IN ITALIANO** R.H. 386 DX 33 Mhz + 8mb + Dos, Win 3.1 o W95

PC CDROM 89.900

WING COMMANDER PROPHECY

Il combattimento spaziale come non si era mai visto prima. Un nuovo motore fornisce emozioni visive e realismo tattico senza eguali. Una nuova e terrificante minaccia aliena, creata dal famoso futurista visivo Syd Mead, minaccia l'esistenza della razza umana. Nuovo motore di gioco, nuovi personaggi e nuovi nemici alieni. Giocabilità superlativa supportata

da filmati di altissima qualità renderizzati con il computer. Punti luce e sorgenti luminose ambientali, direzionali e con effetti lenticolari. Accelerazione 3D supportata tramite scheda 3DFX. Oltre 50 missioni dove la coinvolgente storia si sviluppa man mano che le missioni effettuate influenzano l'andamento della guerra. Finalmente il ritorno di Blair, Maniac e Rachel. R.H. Pentium 166 Mhz + 32mb + Win 95 + Scheda Video 2Mb. Supporta acceleratore grafico 3DFX. **MANUALE E GIOCO IN ITALIANO**

PC CDROM 84.900

ZORK GRAND INQUISITOR -ITA-

Dalla Activision un'avventura che ti permetterà di immergerti realmente a 360 gradi, grazie al potente motore grafico Z-Vision, con una libertà di movimento davvero unica nel suo genere. Grafica ed effetti sonori entusiasmanti. Potrai ritrovare all'interno dell'avventura diversi personaggi famosi della televisione americana. Dovrai risolvere questo super

puzzle, scoprire e recuperare il tesoro perduto, dovrai chiedere indizi a chiunque ti si presenti davanti. Gioco in multiplayer via rete, seriale, modem e Internet. R.H Pentium 90 Mhz +16Mb+Windows95. **COMPLETAMENTE IN ITALIANO**

PC CDROM 89.000

SCUDETTO 3 97/98

Finalmente disponibile la nuova versione **COMPLETAMENTE IN ITALIANO** della simulazione manageriale di calcio più famosa. In questa nuova edizione potrai competere in parallelo in più campionati europei, infatti il gioco comprende i seguenti campionati: Inglese, Scozzese, Italiano, Tedesco, Portoghese, Belga, Spagnolo e Olandese. Contiene un potentissimo editor per modificare i giocatori, i manager e le caratteristiche delle squadre. Potrai gareggiare nei campionati Europei e Coppa del Mondo (inclusa l'under 21). Possibilità di gioco fino ad 8 giocatori. R.H 486 DX2/66 + 8Mb. Consigliati 16 Mb di ram per gareggiare con più campionati in contemporanea.

PC CDROM 69.900



CART PRECISION RACING

Microsoft CART Precision Racing ... allacciate le cinture e preparatevi a un'esperienza di guida senza precedenti! Gareggiate contro le vetture di formula CART dove grazie ad un'avanzato algoritmo di intelligenza artificiale, vivrete l'emozione di partenze a tutto gas, sorpassi spericolati e soste ai box, il tutto presentato con il massimo realismo.

Provate l'incredibile fedeltà con cui sono riprodotti i dislivelli delle piste, solo 10 centimetri di errore vi separano dalla realtà. Entrate nel vivo dell'azione grazie ai commenti del presentatore televisivo Bob Varsha che realizza un'autentica telecronaca della gara. Andate ai box per ottimizzare la messa a punto della vostra auto, oppure lasciatevi consigliare dall'ingegnere di pista interattivo circa i cambiamenti da effettuare per migliorare i tempi di gara. Ascoltate i suoni di una vera corsa CART, riprodotti digitalmente da modelli di automobili Indy che viaggiano a una velocità superiore alle 200 miglia orarie. Sperimentate come le sospensioni della vostra auto da corsa rispondano perfettamente a ogni asperità della pista, grazie al potente supporto del Joystick Force Feedback. Cimentatevi in una agguerrita competizione, con un massimo di otto piloti su LAN o Internet.

PC CDROM 99.900

STARCRAFT



Il nuovo gioco di strategia in tempo reale in cui 3 specie combattono per la sopravvivenza al limite della galassia: i vagabondi terrans, che sono riusciti a sopravvivere saccheggiando infiniti mondi con le loro grandi fabbriche mobili, i misteriosi Protoss, un'antica razza psicotica, e gli ossessionanti Zerg, una collezione di feroci predatori biologici. Come leader

militare della vostra specie dovrete ottenere le risorse necessarie per addestrare ed espandere i vostri militari per raggiungere i vostri obiettivi, sia che aspiriate semplicemente alla libertà sia al dominio galattico. Il conflitto si estenderà attraverso una varietà di territori che spaziano dalle desolate terre delle colonie, alle superfici frammentate piattaforme spaziali orbitali, alle dense giungle del mondo dei Protoss. 30 diverse missioni nello spazio, su superfici planetarie e su diverse installazioni, supporto multiplayer fino a 8 giocatori via Rete ipx, mappe a 256 x 256 per ottenere un'area di gioco 4 volte superiore a Warcraft 2, grafica Supervga, editor di mappe e di scenari. **MANUALISTICA IN ITALIANO.**

PC CDROM 99.900

RAYMAN GOLD



Il secondo volume delle avventure di Rayman, il gioco di piattaforme più famoso del mondo!! Esplora i 24 livelli inediti di questo gioco unico nel suo genere, e parti alla scoperta di nuovi poteri, ostacoli e situazioni di gioco che caratterizzeranno il cammino del nostro eroe. Con il nuovissimo MAP EDITOR potrai ora ideare nuovi mondi e scambiarli con i tuoi

amici. Direttamente dal gioco puoi accedere ad Internet per scambiare le tue creazioni e scoprire le ultime astuzie. R.H. Pentium 60 + 16 mb + win.95

PC CDROM 59.000

FLIGHT SIMULATOR 6/98:

-CHINA DATA DISK-



Questo data disk dedicato a Flight Simulator per Win.95 e 98, contiene sia gli scenari della Cina (9.500.000 chilometri quadrati con riproduzioni perfette di ogni caratteristica morfologica, i 33 maggiori aeroporti cinesi, tutte i particolari delle città cinesi inclusi palazzi, monumenti, strade ecc.), 2 avventure professionali (da Londra a Beijing con Air China Boeing 767 e Beijing - Hong Kong con Dragonair A-330) più 10 iper dettagliati aerei cinesi incluso il famoso IL-14, l'aereo personale di Mao. Richiede Flight Simulator per Win.95 e 98

PC CDROM 75.000



THRUSTMASTER MILLENNIUM 3D

Un altro eccezionale prodotto della nota Thrustmaster. Un joystick eccezionale per la precisione e la velocità di esecuzione dei comandi. Provvisto di pulsante a 4 vie per il puntamento, 5 pulsanti di azione, trigger per sparo veloce, rudder di controllo su 3 ASSI, 4 sensori ottici indipendenti che forniscono una precisione incredibile!!; selettore per il throttle, base molto pesante. Provvisto di Manualistica in italiano e Cdm con i drivers di installazione per Windows 95.

PC CDROM 169.000

THRUSTMASTER JOYPAD RAGE 3D



Il miglior Joypad 3D attualmente disponibile sul mercato. Rage 3D è sinonimo di potenza, precisione e controllo assoluto, grazie alla sua accuratezza analogica e velocità digitale. Il particolare pad sensibile al

tatto, permette un completo controllo sia in 3D che in 2D. 8 pulsanti completamente programmabili grazie al software ThrustMapper incluso nella confezione. Dispone inoltre di 2 pulsanti extra situati sul retro del Pad in modo da poterlo utilizzare sia in maniera standard che appoggiandolo su un piano. La confezione include il software di programmazione. Possibilità di collegamento fino a 4 Rage 3d con programmazione di tutti i pulsanti in tutti i pads!! **MANUALE IN ITALIANO.**

PC CDROM 99.900



VR GEAR CASCHETTO PER REALTA' VIRTUALE

L'unico joystick che si comanda muovendo la testa, compatibile con tutti i giochi e il software PC. Collegamento a porta game e porta seriale, software contenente i driver per il controllo digitale, utilizzabile con TUTTI i giochi per PC, compatibile con sistema operativo Microsoft Windows 95, 3.1, MS-Dos, conforme allo standard Microsoft Direct X, semplice da installare ed utilizzare, manuale completo e dettagliato in ITALIANO, leggero ed ergonomico, rilevamento 3d di posizione o movimento (su 3 assi), dispone di controllo progressivo per il movimento del quarto asse o per altre funzioni, GAMEPAD per comandi ausiliari fornito a corredo, a 4 pulsanti, elevatissima precisione, Microfono e suono stereofonico, grazie alle cuffie, sarai proiettato dentro all'azione!! Completo di cavi per la connessione alla scheda audio, microfono unidirezionale integrato specifico per il riconoscimento vocale, funzionalità mouse a mani libere, compreso il software di riconoscimento vocale Dragon technology con vocabolario di 20 termini per la funzione mouse, pronto per il collegamento Internet con connessione ad una scheda audio e' possibile interagire con altri giocatori in ambiente Internet!!

PC CDROM 209.900

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA.

COMPUTER ONE
 VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
 telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
 INTERNET: URL <http://www.computerone.it> e-mail ci@computerone.it

INEGOZI IN ITALIA

BOLOGNA VIA VELA 12/2 **BOLOGNA** VIA MURRI 39/C **FERRARA** VIA GARIBALDI 120 **BRESCIA** PROSSIMA APERTURA **FIRENZE** PROSSIMA APERTURA
FORLI' C.SO DELLA REPUBBLICA 180 **MODENA** VIA EMILIA EST 17 **PARMA** VIA SAVANI 14/L **VERONA** VIA PITAGORA 12

Vendite per corrispondenza

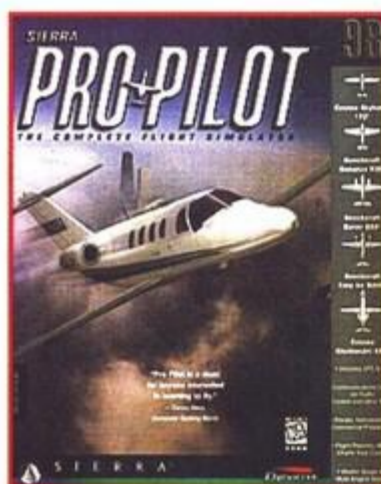
Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: <http://www.computerone.it>

JOYSTICK SIDEWINDER FORCEFEEDBACK + SIERRA VIRTUAL PRO PILOT LIT. 299.000



JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEED BACK
 Ultimo nato della fortunata serie di joystick professionali Microsoft è completamente nuovo nel design e nella meccanica. La novità più interessante è naturalmente il feedback, ovvero la risposta della cloche alle sollecitazioni che si avrebbero nella situazione reale. La base del Sidewinder è infatti dotata di motori che lo rendono quanto di più realistico ci sia sul mercato. Oltre a questa novità è presente il controllo tramite sensore radio della vicinanza della mano (per evitare che la cloche di agiti eccessivamente quando non lo si utilizza) e il sistema ottico digitale che garantisce precisione assoluta. Tra i giochi che supportano questa periferica c'è il nuovissimo G-Police e nella confezione sono inclusi alcuni demo come MDK.



VIRTUAL PRO PILOT
 Dalla Sierra il mitico simulatore di volo destinato a contrastare sensibilmente FS 98. Una delle simulazioni di volo civili più attese dell'anno!! Partenza con il noto Cessna 172, completamento di diverse missioni ed ottenimento del Certificato di Abilitazione, per poter pilotare aerei sempre più complessi. Grafica ai massimi livelli grazie alla nuova tecnologia Dinamix 3D Space, oltre 2500 aeroporti civili fedelmente riprodotti fin nei minimi dettagli. Cockpits ultra realistiche, ogni strumento di volo è perfettamente utilizzabile. Scenari riprodotti alla perfezione, miglio dopo miglio. L'opzione controllo di volo permette di dialogare con altri aerei e con la torre di controllo. Indubbiamente il miglior simulatore di volo commerciale disponibile sul mercato! R.H. pentium 90 + 16mb + win. 95. Consigliato: Pentium 133 + 32 Mb + lettore 4x

VOLANTE+PEDALIERA THRUSTMASTER T3 + FORMULA 1 GP2 + INDY CAR RACING 2 LIT. 299.000



+



+



=

Lit.
299.000



DICEMBRE 1997 - NUOVE APERTURE **COMPUTER ONE**

MODENA E FERRARA

GENNAIO 1998 - NUOVA APERTURA **COMPUTER ONE**

FORLI'

FEBBRAIO 1998 - NUOVE APERTURE **COMPUTER ONE**

PAVIA Via Calatafimi, 6



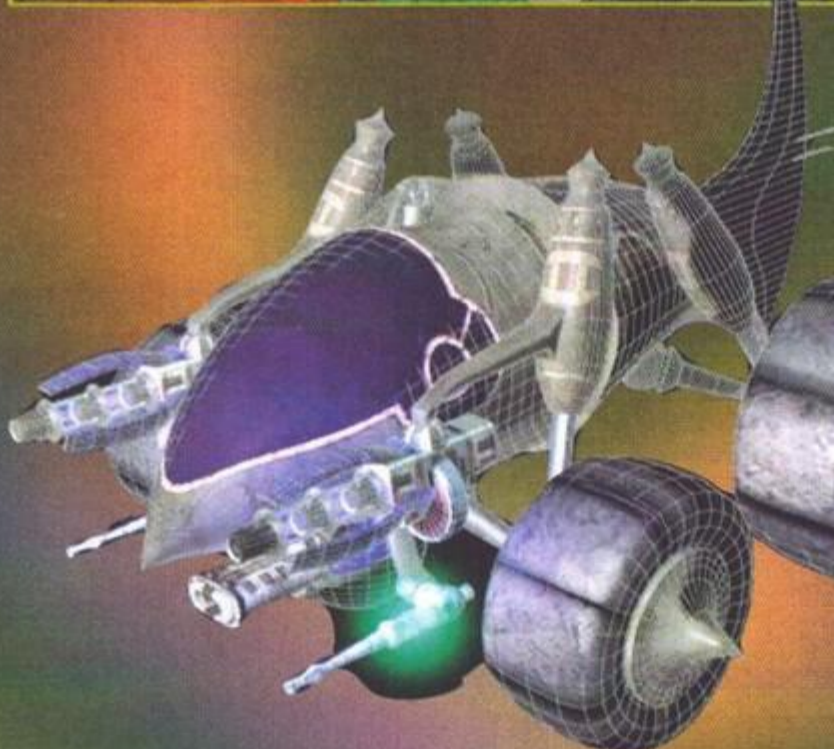
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA



Avete nostalgia dei vecchi shoot'em up tutt'azione e adrenalina? Volete qualcosa di graficamente fuori dal comune? Allora vi siete fermati sulle pagine giuste...

Sono passati circa sette anni, ma le sensazioni fornite dalla Psygnosis non sono cambiate... Eravamo nel biennio '91-'92 quando la software house di Liverpool uscì con una serie di titoli il cui concept era piuttosto banale, ma la cui realizzazione tecnica andava al di là di ogni possibile immaginazione. E' difatti ancora vivido in tutti noi il ricordo di titoli come Ork, The Killing Game Show e Agony, senza naturalmente dimenticarci della trilogia di Shadow of the Beast, anche se per il terzo capitolo dovremmo distaccarci un pelo per ciò che riguarda la struttura di gioco... Questi videogiochi, graficamente, rappresentarono un'era a

Come potete notare, anche il design degli ambienti è ricco di particolari. Merito del maestro Rodney Matthews...



Il pianeta Titanic è caratterizzato da orde di soldati iper-corazzati.

Una spettacolare esplosione. Il gioco è pieno di questo genere di effetti...



sé stante, poi sotto certi aspetti ripresa dai Team 17 un paio di anni dopo. Tutta questa premessa per dire come Shadow Master riesce in qualche modo a riallacciarsi a quel periodo, a seguire bene o male la stessa linea, linea che a ben pensarci è già stata a sua volta ripresa da titoli decisamente più recenti, come Wipeout e Wipeout 2097. Stiamo parlando infatti di un vero e proprio shoot'em up, molto più simile a Project-X, Salamander e R-Type che a Quake, anche se impiega un engine integralmente in 3D.

La trama è piuttosto semplice e dà il la a quella che poi si rivela essere l'intelaiatura del gioco stesso. Lo Shadow Master, infatti, è un dittatore alieno che sta conducendo una battaglia personalissima da ormai qualche millennio. Una sorta di circolo vizioso per cui egli lotta, al fine di ottenere delle risorse che poi esaurisce proprio a causa degli scontri che scatena. Sta di fatto che dopo qualche secolo, più per motivi di casistica che per altro, le sue truppe sono arrivate là dove (purtroppo) anche voi abitate. A questo punto, se volete evitare che le risorse dei pianeti che compongono il vostro sistema vengano brutalmente razziate e conseguentemente esaurite, sarà il caso di armarsi di forza e coraggio e affrontare il nemico allo scopo di fermare

gli invasori, in primis, e lo stesso Shadow Master poi. Per far ciò prenderete il controllo di un veicolo corazzato armato fino ai denti che ricorda molto da vicino una dune buggy, se non fosse che è in più dotato dell'abilità di muoversi lateralmente - quello che ci vuole per poter tendere agguati ai nemici e per poterli mitragliare a dovere. Come detto, il motore di gioco è un treddi e la visuale in soggettiva, con tutto quello che ne consegue, inclusa la facoltà di alzare e abbassare lo sguardo per rispondere al fuoco di quei nemici che tenteranno di attaccarvi da un punto che non sia allineato col vostro orizzonte ideale (legga-si: quando venite assaliti dall'alto o dal basso). All'inizio sarete dotati solo delle armi cosiddette 'native': un laser a impulsi e un cannone di massa. Il loro raggio d'azione e la loro potenza, tuttavia, potranno essere aumentati grazie ai classici bonus che troverete in giro per i livelli.

Naturalmente, col progredire degli stessi, si renderanno disponibili anche nuove tecnologie aliene, tra le quali non vanno dimenticate una serie di armi decisamente più devastanti. Un paio di esempi sono i raggi al plasma e il lanciafiamme (e adesso sappiamo anche che quest'ultimo è stato inventato dagli alieni e non dai terrestri).

In questa foto risaltano soprattutto gli effetti di trasparenza, ma anche il ragnone bio-meccanico sulla destra fa la sua scena.



Addiction

pinball

Cosa prova un giovane mentecatto quando si vede assegnare la recensione di un gioco di flipper? Quali sensazioni attraversano il corpicino di una persona fievole?

Sgomento? Paura? Paresi facciali e risolino beffardo che in realtà non c'è un cacchio da ridere? Ingobbimento ed espulsione di qualsiasi cosa si sia ingerita nelle otto ore precedenti? Trasformazione dei lineamenti fino all'assunzione delle sembianze del Besser nel momento in cui raglia: "Lo sai perché mi chiamano Paolone"? Certamente tutto questo, ma spesso quello che si prova è unicamente un profondo senso di smarrimento e di perplessità. E, in effetti, dopo aver visto e giocato Addiction Pinball sono rimasto proprio perplesso. Il Team 17 è stato uno dei gruppi che ho maggiormente amato in gioventù e questo soprattutto per la grande abbondanza di giochi sfornati e da me invidiati a quei simpatici buffoni di amighisti. In quegli anni, infatti, il panorama ludico per PC non è che offrisse una grande varietà e gli unici titoli che primeggiavano erano avventure grafiche e simulatori di volo. Di tanto in tanto appariva qualche gioco di ruolo in soggettiva, ma più o meno lo stampo era lo stesso. Capirete quindi come in una simile situazione di pochezza videoludica il veder girare su Amiga titoli veloci, frenetici e soprattutto divertenti come Superfrog, All Terrain Racing, Alien Breed e Body Blows provocasse in me quella spiacevole sensazione che nei circoli umanistici viene defi-

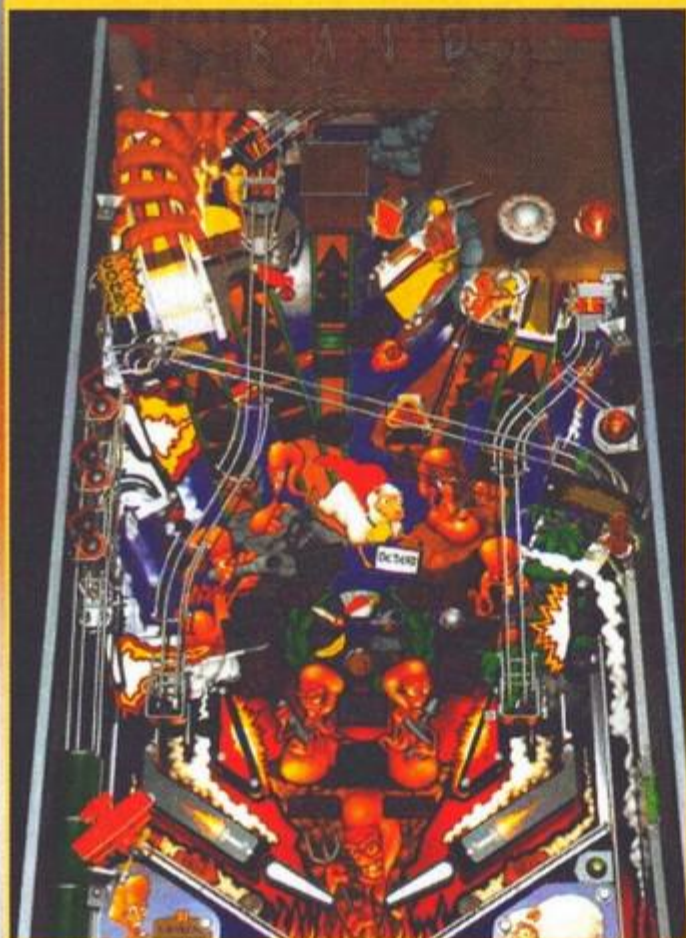
In tutto il suo splendore la tavola dedicata a World Rally Fever. Notate che sono presenti dei respingenti supplementari (uno è nascosto in alto). Lo stesso succede in Worms, anche se va notato che la loro utilità è simile a quella dello Svanoni in redazione: praticamente nulla...

Gli effetti luminosi e sonori di Addiction Pinball sono ben fatti; basta guardare questa schermata per avere l'impressione di trovarsi lungo la strada principale di Las Vegas invece che di fronte al proprio PC.



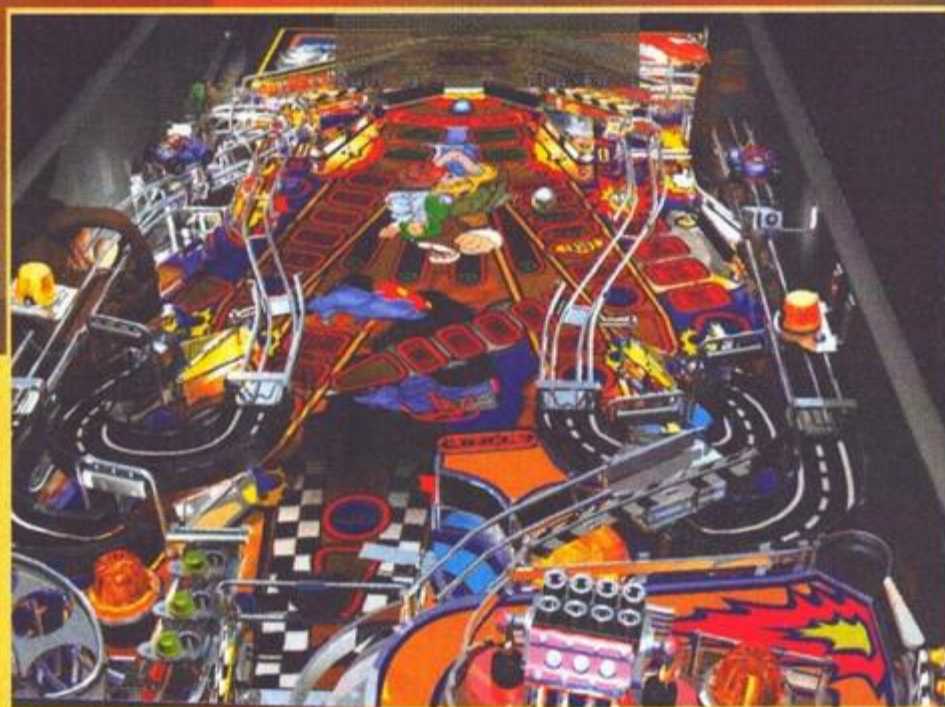
Andreas Tadic o di Allister Brimble...?) possa ogni tanto mettere da parte genialità ed estro e sfornare un titolo annoverabile nel calderone del "visto e rivisto". Non che Addiction Pinball sia un brutto gioco, anzi, ma in tutta onestà di flipper per PC ne abbiamo visti a bizzeffe, di respingenti colorati ne abbiamo martellati a milioni e di rampe sopraelevate ne abbiamo percorse a valanghe. In fondo quello che si deve fare ponendosi di fronte a una tavola inclinata è un po' sempre la stessa cosa. Eseguire particolari combinazioni di colpi, attivare bonus speciali, aprire rampe o vie di accesso segrete e incamerare il maggior numero di punti possibile. Nel caso di Addiction Pinball tutte queste cosucce potranno essere effettuate su due tavole dall'aspetto quantomeno originale. La cosa davvero simpatica è che i due flipper presenti sono ispirati agli ultimi giochi prodotti dal Team 17, almeno secondo un ordine cronologico. Giocando ad Addiction Pinball, infatti, vi ritroverete a gareggiare in mezzo ai terribili vermicelli di Worms 2 o alle assurde macchine di World Rally Fever. Nel primo caso, quindi, avrete a che fare con armi di ogni genere, fucili, cannoni al plasma, lancia-razzi e bombe a mano, mentre nel secondo dovrete sporcarvi le mani di grasso e olio del motore, scorrazzando tra ruote e spinterogeni. In entrambe le tavole, poi, sono presenti due particolari schermi a led luminosi che, oltre a illustrare il punteggio o il raggiungimento di un determinato bonus, possono essere sfruttati per dei sottogiochi, secondo la

Visuale aerea che richiama alla mente alcuni classici del passato (impossibile non citare Tristan). Notate anche sul display a led luminosi l'avvertimento che sta per iniziare un raid nemico. Paura.

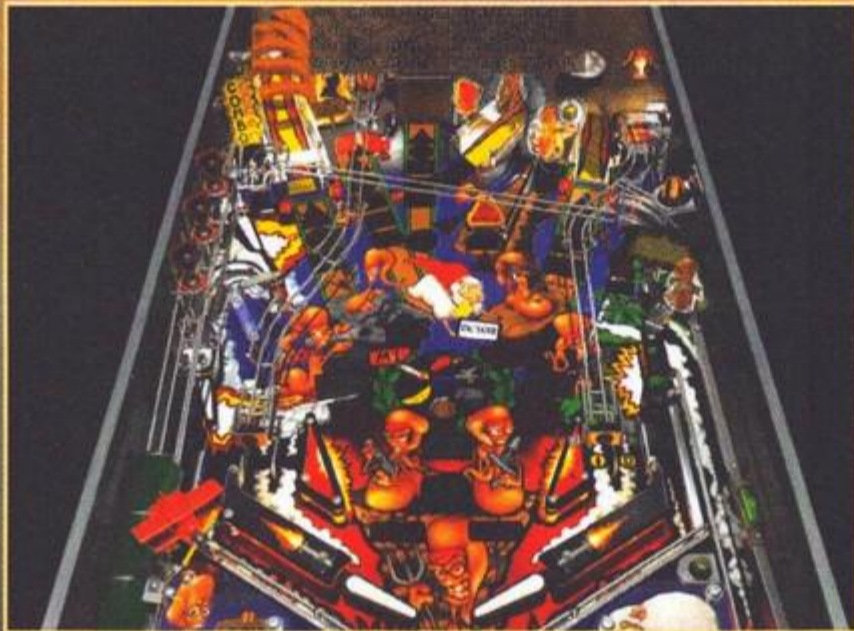


nita come la Sindrome del Fievole (in pratica qualsiasi cosa si pensi di fare si è certi di non riuscire a portarla a termine perché, per l'appunto, si è un fievole. Come ci insegna l'esimio Cagnotto da Trezzano, infatti, l'essere fievole è un dannatissimo circolo vizioso, in quanto un individuo è fievole perché non ce la fa e non ce la fa perché è fievole...). A proposito di Body Blows, vi ricordate che fu proprio il celebre picchiaduro partorito dal gruppo inglese a dare il via alla nuova era ludica su PC e alle numerosissime conversioni da Amiga? Lo so che non c'entra niente, ma faceva scena chiederlo. Comunque, giusto per rientrare in tema, la mia perplessità nei confronti di Addiction Pinball è sorta proprio dalla considerazione che anche una software house creativa e assolutamente fuori di testa come i ragazzi guidati dall'alcolico Martyn Brown (chissà perché tutti si ricordano di Martyn e nessuno parla mai di Rico Holmes, di

Se osservate attentamente questa foto noterete, oltre a un'ennesima visuale più appiattita, che i respingenti sono in alto e che la pallina scorre dalla base dello schermo verso la parte superiore. In pratica è stata attivata la modalità reverse, una trovata davvero diabolica che vi costringerà a incrociare le mani o gli occhi. Da provare.



REVIEW



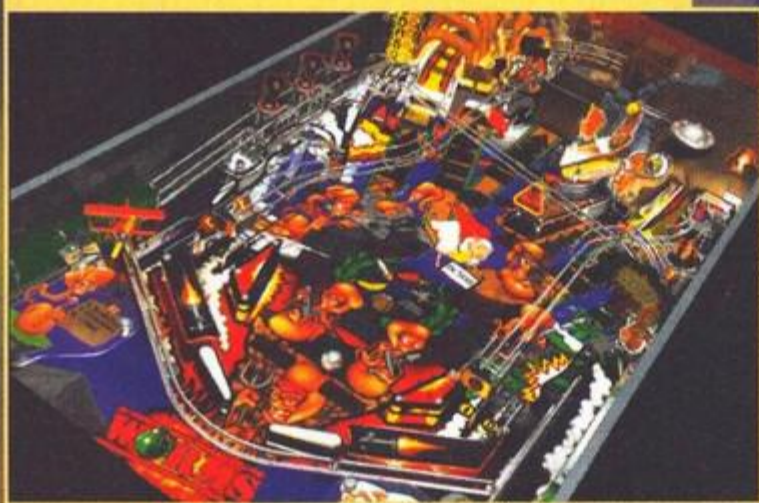
La visuale standard consente di tenere sotto controllo tutto lo schermo di gioco. In alcuni casi la grafica risulta un po' confusa, ma basta farci un po' l'occhio...

militare. La battaglia si svolgerà in cinque differenti locazioni (calma, calma che la tavola è sempre la stessa...), illustrate del display. In ciascuna zona dovrete portare a termine due o più missioni (si tratta dei sottogiochi citati prima) e, una volta terminate tutte, dovrete riuscire a sopravvivere al Total Wormage, l'ultima carneficina con una marea di palline che schizzano ovunque. Per quanto riguarda la seconda tavola (WRF) la struttura è praticamente la stessa, solamente che al posto delle missioni dovrete affrontare

migliore tradizione dei flipper della 21st Century. Ma al Team 17 hanno fatto ancora di più, fornendo una serie di missioni e di compiti particolari in ciascuna partita. In pratica, per accumulare il maggior numero di punti, potrete sparacchiare a caso la pallina (avrete vita breve) o seguire un ben determinato criterio, secondo il quale arriverete a scontrarvi con i vermi rivali (nel caso della tavola di Worms) o a gareggiare in una sorta di campionato di rally virtuale (nel caso di World Rally Fever). In Worms dovrete guidare il vostro piccolo plotone di vermi alla vittoria, raccogliendo armi particolari, uccidendo i nemici e raggiungendo i più alti gradi della gerarchia

tappe di gare rallistiche. Da segnalare la presenza di un car shop che, come vuole la migliore tradizione dei giochi di corse arcade, funge da officina per potenziare il proprio mezzo. Riuscendo ad attivare le sequenze giuste è possibile entrare nel negozio e potenziare incredibilmente la propria auto (praticamente una garanzia per il successo finale). Giocare ad Addiction Pinball può anche essere piacevole e, se non fosse per l'ormai atavica repulsione che provo per questo genere di giochi, mi sarei anche potuto divertire. Il fatto di rappresentare le tavole in un'unica schermata è poi un piacevole ritorno al passato, dopo il periodo che gli appassionati del genere ricorderanno come quello dello "scrolling ubriacante". I vari Pinball qualchecosa, infatti, erano caratterizzati da tavole grosse almeno come un paio di schermate e, pertanto, giocando si assisteva al continuo movimento dell'immagine sul monitor. In Pinball Addiction i flipper sono di dimensioni generose, ma grazie a un perfetto sistema di prospettive e a una serie di telecamere differenti, è possibile visualizzarli interamente in un'unica schermata. A proposito di visuali, vi segnalo come quelle disponibili siano sei (o sette) fisse, più un migliaio di variabili, dato che è possibile muovere e ruotare la tavola a piacimento. Da un punto di vista meramente tecnico realizzativo, Addiction Pinball si difende abbastanza bene, con una grafica di primissima qualità (qualche critica

Ancora un'immagine della tavola dedicata a Worms. In questo caso sto inclinando e ruotando il flipper per personalizzare la visuale. Per ora l'esperimento sembra poco riuscito...



Anche se la foto in questione non sembra rendere giustizia, sul display a cristalli liquidi vengono visualizzate simpatiche animazioni e utili informazioni. Per non parlare dei sottogiochi.



LA GRANDE SFIDA

Anche se non c'entra molto con il titolo recensito in queste due paginette, vi racconto cosa è successo un paio di giorni fa in reda, giusto per farvi capire quale sia lo stato di totale follia in cui abitualmente versano i membri del Team 17. Mi sto riferendo a un presunto comunicato ufficiale pervenuto via fax e nel quale si chiedeva apertamente di scendere in campo per sfidare i campioni della software house inglese a Worms 2 on Line. La cosa sconvolgente, tuttavia, non è stata la sfida in sé, ma il tono da veri spacconi con cui i responsabili della software house si rivolgevano agli interlocutori, banfando e sparandole davvero grosse, come nemmeno Max in fase di "ormai vedo la luce..." sarebbe in grado di fare. Sembra proprio che gli scanzonati ragazzotti anglosassoni stiano sfidando in rapida successione tutte le squadre delle maggiori testate videoludiche europee, offrendo a chiunque riuscirà a stracciarli una valanga di premi e gadget che farebbero gola a qualsiasi redattore che si rispetti. Per il momento stiamo attentamente selezionando i quattro mentecatti che formeranno la formazione di TGM, poi vi racconteremo dell'esito dello scontro. Che vinca il verme migliore...



Ecco la pagina web dedicata a Worms 2 (www.worms2.com) in cui è possibile, oltre che reperire qualsiasi tipo di informazioni sul fantastico gioco targato Team 17, accedere agli scontri on line contro vermiciattoli sparsi per tutto il mondo.

si può muovere a una non sempre chiarezza di gioco e all'eccessiva caoticità di alcune zone di gioco), un sonoro d'impatto e una gestione fisica dei movimenti della pallina perlomeno credibile: non assisterete in tal senso a improvvise accelerazioni della biglia d'acciaio o a imprevedibili cambi di direzione. La possibilità poi di selezionare diversi tipi di risoluzione grafica (640x480, 800x600 e 1024x768), varie modalità di colore (da 256 a 65535) e il livello di dettaglio dai tre previsti dovrebbero consentire a chiunque di poter giocare in maniera comoda e disinvolta. Inoltre, i tre livelli di difficoltà previsti garantiscono una buona sfida sia per i flippomani esperti che per i novellini. Le richieste hardware, comunque, non sono affatto proibitive, ma di questo vi parlerò nel box apposito.

Stefano "questa recensione è veramente fievole..." Lisi

PC

Potrei liquidare questo box finale di commento dicendo che Addiction Pinball potrà essere preso in considerazione solamente dagli amanti del genere e lasciato pure da una parte da tutti gli altri. In realtà credo che il discorso vada approfondito, se non altro per cercare di capire quali possano essere state le ragioni per le quali il Team 17 ha generato un simile gioco. In Inghilterra, patria delle software house di piccola e media taglia, si è sviluppato un vero e proprio mercato di sotto-etichette e di piccoli gruppi non professionisti che sfornano titoli a ripetizione presentandoli poi a quei team affermati e più competitivi sul mercato. Il Team 17 è una delle software house più stimate e blasonate del Regno Unito e, sicuramente, una delle più attente ai giovani talenti e alle idee originali. Non ci si deve meravigliare, pertanto, se la casa di Superfrog pubblici di tanto in tanto titoli che a ben vedere sono stati partoriti da illustri sconosciuti. Generalmente si tratta di giochi budget (Overdrive per PC era uno di questi, anche se in quel caso si trattava di una conversione). E' successo così con Arcade Pool, con lo stesso World Rally Fever e adesso ci risiamo con questo Addiction Pinball. Una simile politica può talvolta portare a sfornare piccoli capolavori, gioielli inaspettati, titoli esaltanti, ma può anche condurre a misteriose sparizioni (chi si ricorda di quel gioco di corse arcade in fuoristrada o del gioco di ruolo alla Zelda per PC di cui mi sfugge clamorosamente il nome?) o a giochi di dubbia qualità e di poca originalità. Addiction Pinball appartiene proprio a quest'ultima categoria e non credo che verrà ricordato negli annali dei videogiochi se non per essere il flipper di Worms. Grafica carina ma a tratti confusa, tecnica buona ma non innovativa, sonoro orecchiabile ma privo di personalità e giocabilità nel complesso soddisfacente ma minata dall'appartenere a un genere di per sé noioso, sono le caratteristiche principi di Addiction Pinball. Se poi aggiungiamo il fatto che le tavole presenti sono solo due contro le quattro cinque dei diretti rivali, si intuisce come il titolo in esame sia perlomeno da prendere con le molle. Forza ragazzi, tornate quelli di un tempo...

H A R D W A R E

Per giocare a flipper con i vermi o con le dune buggy dovrete avere almeno un Pentium 133 con 16 MB di RAM, lettore 4x, SVGA, scheda sonora Windows compatibile e una tastiera (per una volta il mouse potete anche staccarlo).



zenia

**VISITATE
IL SITO DI
PC FORCE**

on line

xenia on line

WWW.XENIA.IT

SEGA Touring CarTM Championship

Cioè no che storia cioè io devo troppo ggiocarmelo questo gioco perché cioè ci ha la musica da discoteca cioè poi le macchine sono troppo bbelle... Miii posso fare i graffi alle portiere senza preoccuparmi del carrozziere e poi cioè vuoi mettere ci ho pure tutti gli adesivi cioè no io mi esalto una cifra... **BLAM!!! BLAM!!!**

Dicevamo, prima che il redattore truzzo fosse terminato all'istante... Come? Non stavamo dicendo proprio un bel niente? Ma allora mi tocca proprio incominciare dall'inizio! Uffa, questi maranza non servono proprio a nulla... A parte il fatto che non sanno esprimersi in Italiano (il che già non è un bel biglietto da visita), ma solo in un fonema ottenuto dalla commistione di vari dialetti, si può sapere per quale assurdo motivo devono a tutti i costi intercalare la parola "cioè" ogni quattro virgola cinque secondi? A parte questo, il maranza medio è facilmente riconoscibile: la sua macchina non è mai particolarmente bella, è solo potente. Non importa se si tratta di una vecchia Golf di dodici anni prima, l'importante è che possa sfiorare le vecchiette a 200Km/h in pieno centro storico. Gli interni della vettura sono rigorosamente ghepardati e, se potete facilmente accorgervi della presenza dell'autoradio, non è certo perché passando ne avreste intravisti i led: di solito è sufficiente prestare attenzione alle auto a mezzo chilometro di distanza, se sentite echeggiare qualche battuta del tipico brano da discoteca (unza music a manetta, quindi), e da lontano riuscite a intravedere un finestrino aperto da cui fuoriesce un braccio scamiciato (e



Uno dei cosiddetti "menu a sovraimpressione": tutto ciò che vedete nel fondale è animato. Non male, come effetto.

l'abitudine del maranza senior di riempire la sua carrozzeria di autoadesivi (tipo, che so, "Marlboro country", "Sci Club Pinzolo", "Atahualpa Motel California"), ma ha facilmente controbilanciato sostituendo l'usuale rosario+cornino con pupazzetti, medaglioni, simboli fallici e quant'altro possa essere appeso allo specchietto retrovisore (zitto tu, che attaccato al tuo hai una simm da 4MB! NdD) (E allora tu, che giri ancora oggi con la ventolina del processore? NdP). E, soprattutto, parla, si agita, si comporta e si presenta agli altri come un perfetto lobotomizzato: probabilmente, quel poco cervello che aveva dev'essere evaporato attraverso le orecchie durante l'ultima lampada UVA.

Bene, se riuscite a riconoscervi nella summenzionata descrizione, TGM ha qui il gioco che fa per voi! C'è proprio tutto, dagli adesivi sulla carrozzeria per arrivare alla macchina truccata, c'è la musica da disco e pure i menu animati che fanno tanto "giochino delle corse al Bowling" (luogo tradizional-

Si notino, nell'ormai inoltrato 1998, i font raffinati e perfettamente definiti delle scritte sull'automobile. Come dite? Non vedete nulla di raffinato e di definito? O non avete spirito di osservazione, o vi manca il senso dell'ironia...



Gli specchietti retrovisori esterni saranno, presumibilmente, i primi elementi della carrozzeria che perderete...

Non è la stessa foto di prima!!! Il fondale è cambiato!!!

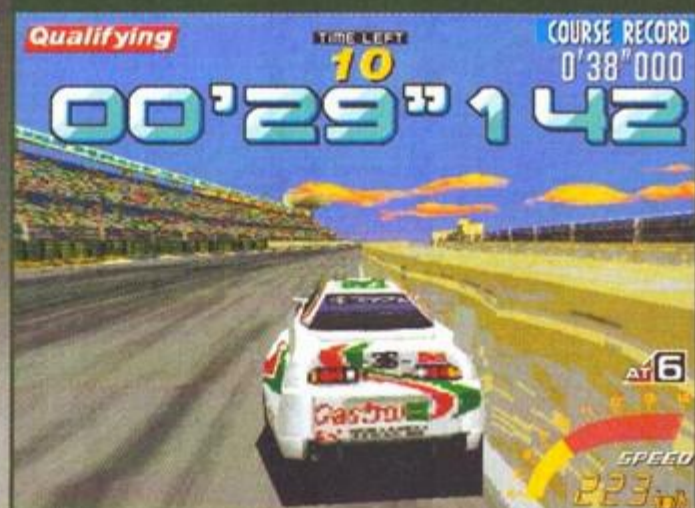


mente pieno di maranza, ma più chic rispetto a quelli che popolano le sale giochi di provincia). Manca solo il cornino allo specchietto per fare tombolissima. Sega Touring Championship, a quanto mi è parso di capire, è la conversione di un gioco da sala piuttosto famoso, anche se a dire il vero io non ho potuto apprezzarne l'originale (non frequento più le sale giochi da tempo immemore), e come tale mantiene un'impostazione molto arcade. Per essere più precisi, esistono addirittura due modalità di gioco, l'arcade side e il PC side, rispettivamente una versione "base" del gioco (con il solo campionato a disposizione) e quella "enhanced" messa apposta per non

siamo in pieno inverno), allora potete essere certi di una cosa: un maranza si sta avvicinando. Osservatelo bene, anzi, per amor vostro, non guardate lui ma la sua automobile. Lui ne andrà fiero. Al contrario, semmai i vostri occhi dovessero incrociare distrattamente i suoi occhiali scuri (e sta pioven-do) lui frenerebbe di colpo, scenderebbe e, dopo il saluto di rito "Ohteccheccazzo-vuoi'hai problemi?" vi caricherebbe di schiaffazzi. Soprattutto se con sé c'è pure la fidanzatina cozza col chewing gum in bocca e le guerre puniche nei capelli. Deve farsi 'bbello' lui... Il maranza junior ha perso



Le nuvole del cielo cambiano a seconda del tracciato, passando altalenandosi tra il bello e l'orrido



REVIEW

far sfigurare STC di fronte a TUTTI gli altri giochi dello stesso genere (premessa non esaltante, me ne rendo conto, ma tanto quando leggerete il commento di accorgerete che sono stato fin troppo buono, qui...), ovvero l'aggiunta delle modalità a due giocatori, del multiplayer (preferibilmente in rete locale), della gara a tempo, dei replay e della ghost car contro cui competere. Insomma, c'è proprio tutto ciò che potremmo chiedere a un gioco di corse.

Dal punto di vista tecnico, non ci scostiamo moltissimo dagli altri prodotti di casa Sega per PC e questo, mi duole ammetterlo, non



Osservate la trasparenza ottenuta coi retinati sulla destra: ricordo un gioco per Commodore 16 che ricorreva allo stesso barbarico trucchetto... ma non chiedetene il nome!

gioca molto a favore di questo titolo: manca il supporto nativo per le schede acceleratrici (niente Direct3D, quindi), ma sarà reso disponibile solo in un secondo tempo tramite una patch scaricabile via Internet, il gioco è stato sviluppato sulle DirectX impedendone l'esecuzione da DOS, ed è possibile passare agevolmente da una modalità schermo all'altra, anche se questo tipo di scelta ovviamente dipenderà dal computer a vostra disposizione. Che, com'è abitudine dei prodotti Sega, dovrà necessariamente essere almeno un



E' comunque possibile giocarlo in due sullo stesso PC. E meno male, almeno questo...

Però si può anche cambiare visuale! Quasi quasi gli aumento il globale di venti punti solo per questo...

Qualora la visione del gioco non fosse stata sufficiente, vi viene offerta la possibilità di assistere al replay, con tanto di cambi d'inquadratura strategici che mettono in risalto il senso della prospettiva.



Pentium 150 per garantire un minimo di fluidità alle alte risoluzioni. Le varie sezioni sono collegate da animazioni su cui i menu appaiono in sovrapposizione (l'effetto è davvero gradevole, per esempio vi sarà concesso di selezionare la musica mentre sullo schermo, sotto le scritte, vedrete la vostra macchina uscire dai box); per il resto, non c'è davvero nient'altro da dire. Ho finito.

Paolo Besser

PS: prima avevo scritto che questo è il gioco perfetto per i maranza, ma mi sbagliavo... nessuno di loro potrebbe mai giocarlo: smetterebbe al volo per mettersi a ballare sul comodo...



PC

Urg! Sto consegnando questa recensione in clamoroso ritardo, proprio perché mi sono imbesuito alla ricerca di qualcosa di buono da dire su questo prodotto, ma ogni mio sforzo, ogni tentativo compiuto per trovarvi qualcosa di decente è miseramente fallito. Tanto per cominciare, la scarsa presentazione dà subito adito ai primi dubbi: ma a cosa servirà mai inserire due modalità di gioco, se poi la seconda include la prima allargandone le peculiarità? Tanto valeva risparmiare un menu e inserire solo il "PC side". Poi la grafica... vabbè che si tratta di un coin-op e molto probabilmente tutte le texture, gli ambienti, le macchine e gli altri elementi sono stati presi direttamente da lì, ma qui si esagera! La differenza tra la modalità 640x480 rispetto alla 320x200 è che le scritte sullo schermo sono meno sgrezzate! Poi, per il resto, vi sembrerà di vedere una strada in bassa risoluzione trafficata da cubetti LEGO più o meno disposti a forma di automobili, con un uso approssimativo dell'antialiasing che, più che aggraziare le forme, stona alla vista e rende la grafica di STC complessivamente sgradevole. L'apparire dei fondali, reso adeguatamente fluido solo dalla potenza dei processori su cui il gioco pretende di girare, ci fa pensare che in fondo dai tempi di Out Run non sia cambiato molto: la loro definizione sembra svanire man mano che gli elementi si avvicinano e la scelta cromatica non è nemmeno particolarmente felice. Non parliamo poi della musica, che farà di sicuro felici tutti i maranza che, tornati a casa dal bowling, potranno godersi la stessa nenia anche nell'intimità della loro cameretta, un vero peccato che tutti gli altri correranno subito a escluderla in favore degli orribili effetti sonori oppure, per la gioia delle nostre orecchie, di un più gradevole silenzio assoluto, modello "non ho la soundblaster". Ma un bel gioco, come ben sappiamo, non è fatto solo di grafica e sonoro, ma anche di un buon livello di giocabilità: vi renderete subito conto di quanto il discorso possa reggere anche nel caso del suo esatto opposto. Le macchine di STC sono anche incontrollabili, soprattutto disponendo della sola tastiera o di un normale joystick digitale. Probabilmente con un volante le cose iniziano a migliorare, ma sono convinto che solo i veri fan delle simulazioni automobilistiche dispongano di simili attrezzi e, di conseguenza, un vero fan ecc ecc non andrebbe MAI a comprare un giochino arcade di questo tipo, prediligendo magari prodotti più "altolocati" come i vari Formula 1, o arcade meglio riusciti come l'italianissima trilogia di Screamer (il cui primo episodio, tanto per dirne una, è largamente preferibile a questo pastrocchio firmato SEGA). Non ci siamo, davvero non ci siamo. Questo Sega Touring-Car Championship non è bello da vedere, non è bello da sentire e nemmeno da giocare...

H A R D W A R E

Sega Touring Championship si accontenta di un qualsiasi processore Pentium per girare in bassa risoluzione, ma per "godervi" (si fa per dire) un maggiore dettaglio grafico, è necessario disporre di un computer di fascia alta (K6-200, Pentium II, ecc) dotato di una buona scheda video. Il supporto per 3Dfx verrà aggiunto in un prossimo futuro tramite patch scaricabili da Internet, mentre sono supportati tutti i dispositivi di input configurabili tramite il pannello di controllo di Windows. STC usa le DirectX 5 e di conseguenza non è eseguibile sotto DOS, occupa un massimo di 60MB sul disco fisso ed è facile sia da installare che da rimuovere. Sono consigliati 16 o 32MB di RAM.





Ma stò volando!...

Joystick 3D STRIKER
e casse SOUND FORCE 680, per un ambiente
veramente a 3 dimensioni.



CASSE SOUND FORCE 680



JOYSTICK 3D STRIKER



QuickShot

RS ricerca e sviluppo srl
Via degli Orefici, 175 - Blocco 26 Centergross
Funo di Argelato (BO)
Tel. (051) 86.66.11 fax (051) 86.66.86
E - mail: rsricerca@mail.tin.it

I prodotti QuickShot
sono distribuiti in Italia
da RS ricerca e sviluppo.

ECCEZIONALE NOVITA'

- Le opere dei *Classici*
- della letteratura
- con la versione a **FUMETTI**
- di autori contemporanei

**CAPOLAVORI
DEL TERRORE**
Edgar Allan Poe
Il crollo della casa Usher
e altri racconti



Testi originali
e versione
a fumetti

**CAPOLAVORI
DELL'AVVENTURA**

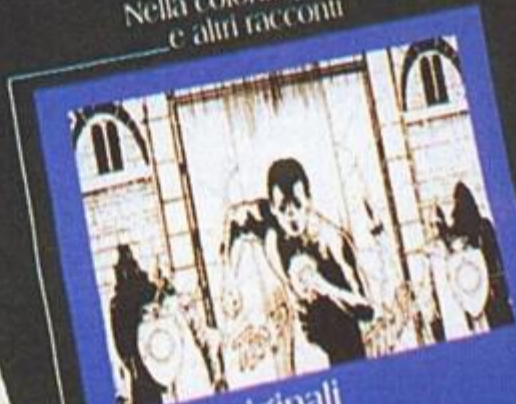
Joseph Conrad
La laguna e altri racconti



Testi originali
e versione
a fumetti

**CAPOLAVORI
DEL FANTASTICO**

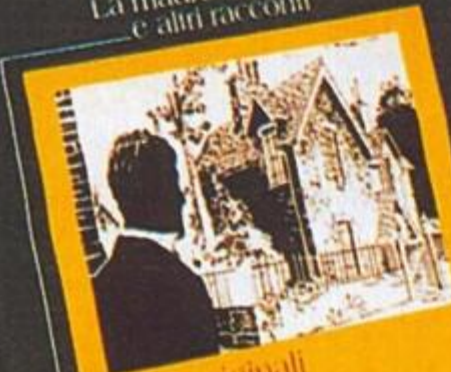
Franz Kafka
Nella colonia penale
e altri racconti



Testi originali
e versione
a fumetti

**CAPOLAVORI
DEL MISTERO**

Guy de Maupassant
La madre dei mostri
e altri racconti



Testi originali
e versione
a fumetti

Autori
Classici
con disegni
a **FUMETTI**

100 pagine a 12.000 Lire

IN
TUTTE
LE
LIBRERIE
E
FUMETTERIE

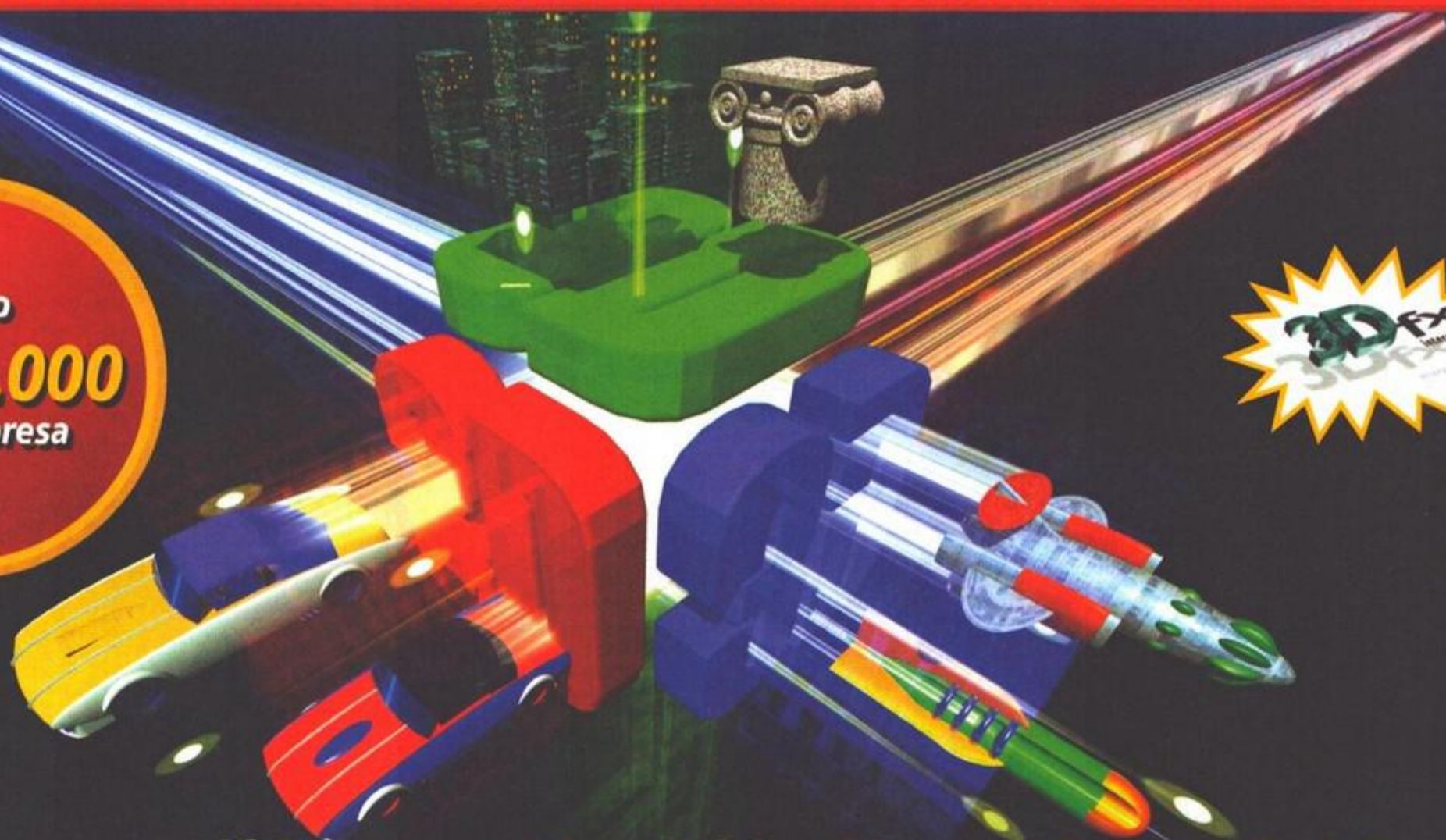
**Enter a new realm of interaction,
enjoyment and emotion!**

3D EMOTION™

THE NEXT GENERATION OF GRAPHICS CARD WITH REAL 3D
THE NEXT GENERATION OF GRAPHICS CARD WITH REAL 3D

Microsoft™ NA

Prezzo
L. 399.000
IVA compresa



"Immerse yourself in a true 3D world with real depth of vision!"

Caratteristiche tecniche:

- Processore grafico e multimediale ad alte prestazioni 2D **Alliance ProMotion AT25** a 128 bit
- Acceleratore 3D **3Dfx Voodoo Rush** costituito da due unità separate, un Polygon Engine ed un Texture Processor
- **6Mb** di single-cycle EDO DRAM a 30ns
- Uscite S-VHS e video composito per **connettersi direttamente ad un televisore** NTSC o PAL
- **Connettore per occhialini 3D ad infrarossi**
- Encoder Chromtel® CH7002 da VGA a NTSC/PAL
- Supporto per AVI, MPEG1 ed MPEG2 (**DVD playback**) ottimizzati per tecnologia MMX™
- 1600x1200 a 65.536 colori e 1280x1024 a 16 milioni di colori
- Refresh rates super-stabili fino a 200 Hz
- Supporto per Microsoft® DirectX™ 5.0
- Supporta le API 3Dfx Glide™, Microsoft Direct 3D™, Open GL™
- Drivers ad alte prestazioni per Windows 95 e Windows NT4.0
- 35 frame al secondo con i giochi più comuni
- VBE 2.0 supportate per giochi DOS ad alta risoluzione
- Supporta VESA DPMS, DDC 2B per il Plug-and-Play
- Software CGP Reality Pro
- CGP GAMES PACK: **MDK - Tomb Raider - Carmageddon - Terracide** (solo versione de-luxe)
- **Garanzia a vita**



CGP Reality Pro
Il software CGP Reality Pro è il nuovissimo software per la gestione del display, che facilita l'utilizzo di Windows 95. Caratterizzato da una accattivante grafica 3D, le sue utilities consentono tra l'altro l'associazione di una applicazione alla risoluzione preferita, al numero di colori, al refresh rate e ad altre proprietà completamente personalizzabili. La chiave di questa nuova suite software è l'interfaccia di navigazione su cubo rotante. Ogni faccia del cubo si suddivide in un certo numero di bottoni, ognuno dei quali può contenere un'icona a cui associare varie funzioni, attivabili con un semplice click del mouse. Il CGP Reality Pro è aggiornabile in qualsiasi momento tramite "plug-ins", che consentono di espandere le funzionalità del programma.



**CALIFORNIA™
GRAPHICS
& PERIPHERALS, INC.**



<http://www.calgraph.com>

Numero Verde
167-244411

TGM

HARDWARE

I tre maggiori chipset dedicati alla grafica 3D, ovvero 3Dfx, PowerVR e Riva 128,

stanno tutti per essere lanciati sul mercato nella loro seconda incarnazione, a conferma di un'evoluzione incessante i cui ritmi, secondo precise leggi, aumentano esponenzialmente. Oggi sembra infatti essere la scheda grafica, più che la CPU, l'elemento a più alto tasso di "decadenza", almeno per chi desidera prestazioni senza compromessi in fatto di videogiochi. Sul Voodoo2 vi abbiamo già detto molto, anche se

ancora le schede non hanno fatto la loro comparsa sulle nostre scrivanie, mentre sui prossimi

chipset di NEC e Nvidia trovate opportuni ragguagli nella sezione News, assieme alle prime notizie ufficiali sul nuovo i740 di Intel, che segna l'ingresso storico del maggiore produttore mondiale di microchip nel settore delle schede grafiche. Le recensioni non mancano, comunque, perciò vi lascio come al solito alla lettura rimandandovi a una presumibilmente succosa edizione del mese prossimo per la nostra rubrica, quando avremo finalmente messo le mani su qualche Voodoo2 e vi offriremo anche la nostra prima prova di un sistema PC completo, ovvero il portatile più veloce del mondo.

Jacopo Prisco

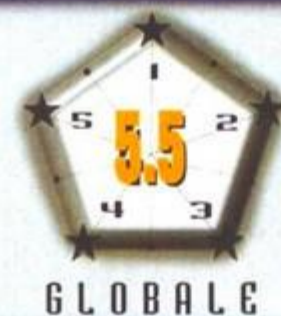
SAITEK X36

I simulatori di volo sono senza dubbio la categoria di giochi che richiedono soluzioni più sofisticate, dal punto di vista dei controlli, e infatti una buona fetta dei joystick disponibili sul mercato è progettata e dedicata proprio a questa categoria di videogames. La marca storica, in questo settore, è indubbiamente la Thrustmaster, e a tal proposito alcuni di voi ricorderanno la nostra non entusiastica recensione del ben noto F-16, alcuni numeri orsono. Ebbene, l'X-36 della Saitek si pone in diretta concorrenza proprio con i due F-16 (lo stick e la manetta), facendo proprio tesoro del cammino intrapreso da Thrustmaster. Le somiglianze tra i due prodotti, tuttavia, si limitano alle premesse di base: il modello di cui vi parliamo rappresenta infatti il non plus ultra per le simulazioni di volo. Disponibili in confezione doppia, con leva e timone, oppure separatamente (rispettivamente a L.199.000 e L.149.000), l'X36 è il massimo in quanto a feeling e qualità costruttiva. Si vede bene che la Saitek, società relativamente giovane in questo campo, ha imparato molto dalla storica ThrustMaster, proponendo un prodotto che lascia indietro la concorrenza su tutti i fronti, non ultimo il rapporto qualità/prezzo. La dotazione include: 2 controlli rotanti, 14 input digitali, 2 hat switch a 8 direzioni e 1 a 4, un grilletto di fuoco, 1 lanciatore di missili con cappello di sicurezza e 1 pulsante stick completo di indicatori LED di stato. Ma soprattutto è la configurabilità in ambiente Windows che lascia stupiti, grazie a un programma semplice e funzionale che permette di riconfigurare e sfruttare al meglio tutti i tasti. Il prodotto è disponibile anche già programmato per Flight Simulator e oltre 30 altri giochi. L'X36 prende il nome dal modello sperimentale K36, l'avveniristico caccia della NASA, ed è stato progettato dalla società britannica Seymour Powell, nota per la creazione del terno Intercity e della moto Scorpio MZ. Questa coppia di joystick è il massimo in quanto a controllo e comfort, e rappresenta anche un oggetto di alto pregio estetico da tenere sulla propria scrivania.



VERDETTO

- ▶ TECNICA
- ▶ BUNDLE
- ▶ PERFORMANCE
- ▶ ESTETICA



DISTRIBUTORE 3D Planet

PREZZO PUBBLICO: L.299.000

La migliore coppia di joystick espressamente dedicati ai simulatori di volo: ottimo comfort, perfetta funzionalità e un degno software di configurazione, a un prezzo più che interessante.

SAITEK PC DASH

La tastiera così come la conosciamo è nata oltre cento anni fa, ed è quindi uno degli apparati "tecnologici" più longevi e vetusti che abbiano mai attraversato la storia. Non tutti sanno, però, che la famosa disposizione QWERTY dei tasti è stata progettata non per facilitare la digitazione, bensì per rallentarla: le macchine per scrivere meccaniche di un tempo, infatti, non stavano dietro alla rapidità di battitura degli utilizzatori, inceppandosi continuamente; un tale, visto questo stato di cose, decise dunque di inventarsi la più assurda e scomoda disposizione di tasti che gli potesse venire in mente, al fine di rallentare il lavoro dei battitori e dare così respiro alle povere macchine. Chissà come, ci siamo portati fino ai giorni nostri questo vecchiume, nonostante alcuni intraprendenti studiosi abbiano proposto schemi alternativi, che raccolgono i tasti più frequentemente utilizzati nella zona centra le tastiera. Per quanto ci possiamo ormai essere abituati, tuttavia, utilizzare la tastiera con i videogiochi risulta tuttora piuttosto scomodo; non mi riferisco all'utilizzo in alternativa a un joystick, ma all'uso della tastiera in quei titoli che necessitano di un notevole input e sono ricchi di comandi, come le avventure

o i simulatori di volo. In tal senso, il PC Dash è un oggetto a suo modo rivoluzionario: esso sostituisce infatti la ta-

stiera del vostro PC in quei giochi che ne fanno largo uso, e si attiva collegandolo (con il cavo passante incluso) alla porta tastiera standard, per poi sollevare il pannello che copre i tasti e inserire una scheda di comandi (che ne sono circa una ventina in dotazione). Queste schede "istruiscono" il PC Dash su come mappare i vari tasti, e le informazioni vengono trasmesse tramite un semplice codice a barra che va fatto leggere alla tastiera con un semplice meccanismo; a questo punto si dispone di una comodissima tastiera "grafica" che offre tutti i comandi a portata di mano. La periferica si può utilizzare, naturalmente, in combinazione con joystick, leve di controllo, gamepad e volanti, oppure può essere utilizzata da sola con la croce direzionale inclusa, e i 5 pulsanti programmabili. Il software incluso permette non solo di creare nuove configurazioni, ma di disegnare e stampare nuove schede di comando, personalizzate per i propri giochi preferiti. In alternativa, le schede sono disponibili presso i rivenditori oppure su Internet, al sito della Saitek. Molti delle principali software house hanno già sviluppato schede per PC Dash, come Eidos, Electronic Arts, Interplay, Lucas, Mindscape e Acclaim. Pensate che si possono persino trovare e creare schede per applicazioni non ludiche, come Microsoft Word e Internet Explorer. L'idea è geniale, e soprattutto è realizzata con grande pregio: il PC Dash è funzionale, comodo e bello da vedere; il prezzo estremamente contenuto è un motivo in più per invogliare all'acquisto.



VERDETTO

- ▶ TECNICA
- ▶ BUNDLE
- ▶ PERFORMANCE
- ▶ ESTETICA



GLOBALE

DISTRIBUTORE Logitech Italia

PREZZO PUBBLICO: L. 149.000

Un oggetto decisamente curioso che, se verrà opportunamente supportato, potrà diventare estremamente popolare. Migliorabile la lettura dei codici e la risposta tattile dei tasti.

LOGIC3 DOMINATOR

Anche i joystick, a loro modo, hanno seguito una sorta di linea evolutiva, a partire da quando la Atari ne inventò di fatto le forme e la fisionomia in occasione del lancio del VCS 2600. Si può dire che questo joystick faccia parte della vecchia scuola, per via del suo design tradizionale e della sua impostazione abbastanza classica, proprio a partire dalla forma. Robusto e sufficientemente comodo, il Dominator offre 8 pulsanti, un hat switch a 4 direzioni, il controllo della manetta e del timone e 4 autofire semi-automatici e "hands free". Le funzioni sono regolate da un pannello di controllo funzioni a LED. Il Dominator può funzionare in compatibilità CH o ThrustMaster, regolando un apposito selettore; la configurazione in ambiente Windows 95 soffre della mancanza di uno standard proprietario, ma non è eccessivamente difficoltosa. L'impugnatura è sufficientemente comoda, così come la stabilità e l'appoggio, anche grazie

alle quattro ventose poste sulla base. Non si tratta di un prodotto che vuole competere con gli ultimi ritrovati tecnologici, ma è un joystick solido ed efficace, ottimo per chi richiede un oggetto flessibile e adattabile a diverse tipologie di giochi. Il prezzo non elevato giustifica la componentistica di non altissimo pregio, ma rende il Dominator una soluzione ideale anche dal punto di vista economico. La particolare conformazione della leva, in barba all'ergonomia, lo rende perfettamente adattabile anche ai mancini.



VERDETTO

- ▶ TECNICA
- ▶ BUNDLE
- ▶ PERFORMANCE
- ▶ ESTETICA



GLOBALE

DISTRIBUTORE Teknos Trading

PREZZO PUBBLICO: N.D.

Un joystick "onesto" per chi non pretende tecnologie futuribili e non vuole sostenere esborsi eccessivi. Solido e sufficientemente funzionale, accusa un'unica grande mancanza: i microswitch.

LOGIC3 TRIDENT PAD

È fuori di dubbio che il joypad del Nintendo 64 abbia aperto un'era: testimonianza ne sia il fatto che, dall'epoca della sua uscita, in molti abbiano copiato il suo design, oltreché l'introduzione dello straordinario stick analogico, probabilmente il vero punto innovativo dell'intera macchina. Oggi possiamo avere qualcosa di molto simile anche sul PC, grazie a due joypad direttamente modellati su quello dell'N64. Quello di cui vi parliamo in questo box è prodotto da Logic3, e si caratterizza per il fatto di essere completamente rivestito in uno speciale materiale gommoso (lo stesso del PC Phantom), che trasmette una straordinaria sensazione di grip e comfort. Dotato di 8 pulsanti di fuoco, oltreché del classico trigger posto sotto la leva centrale, questo joypad ha ovviamente il grosso pregio di poter funzionare sia in modalità analogica che in modalità digitale. Sul fronte dell'analogico la precisione è eccezionale, e ben lo sa chi abbia mai u-



tilizzato l'originale per N64; la croce direzionale analogica è invece un po' più spartana, ma fa comunque il suo lavoro. Un selettore automatico dotato di display LCD seleziona la modalità d'uso: Analogico, Digitale, CH e ThrustMaster. Purtroppo non tutti i pulsanti possono essere utilizzati, poiché il numero di quelli attivi si riduce a 6 per le prime due modalità e a 4 per le ultime due. Tuttavia questo prodotto rappresenta qualcosa di fortemente innovativo per i Personal Computer, ottima alternativa sia ai joystick che agli ingombranti volanti. Ho trovato l'uso dello stick analogico comunque ottimo: personalmente ritengo che una soluzione di questo tipo sia perfetta per la simulazione di guida, o comunque per tutti i giochi che richiedono movimenti rapidi e precisi. Rimane, tuttavia, la questione della configurazione in ambiente Windows: sebbene il selettore consenta di passare da una modalità all'altra con la semplice pressione di un tasto, il numero massimo di tasti utilizzabili è sempre e comunque 6.

VERDETTO

- ▶ TECNICA
- ▶ BUNDLE
- ▶ PERFORMANCE
- ▶ ESTETICA



GLOBALE

DISTRIBUTORE Teknos Trading

PREZZO PUBBLICO: L. 79.000

Il joypad del Nintendo 64 più o meno fedelmente replicato sul vostro PC, con un grip fenomenale e un'ottima funzionalità. Peccato che sia poco configurabile e difficilmente si possono sfruttare tutti i tasti.

AURA INTERACTOR

ni 3D a cristalli liquidi? Amate le forti emozioni e il vostro medico vi assicura che il vostro fisico è in grado di sopportare sollecitazioni di forte entità? Allora, solo allora, potrete impadronirvi di questo nuovissimo oggetto inutilissimo, amichevolmente soprannominato Intruder. Si tratta di una sorta di cuscino particolarmente rigido che dovrete sistemare tra lo schienale della vostra sedia o poltrona e la vostra schiena. Al cuscino è collegato uno strano accrocchio dotato di un potenziometro che, a sua volta, deve essere collegato a una qualsiasi uscita audio, sia essa di un PC, di un walkman o di un televisore. Ora accendete il computer e iniziate a giocare. Attimi di panico: oltre a completare l'effetto di tridimensionalità del suono grazie a un marcato effetto riverbero proveniente dal cuscino, l'Intruder inizierà a sottolineare i picchi audio con forti sollecitazioni alla vostra schiena. Non si sta parlando di semplici vibrazioni, vi assicuriamo che si



tratta di veri e propri colpi alla vostra schiena. Provate a sparare un colpo di BFG 9000 ad alto volume, ne sentirete il netto rinculo. E se, invece, starete aprendo un pesante portone arrugginito in Myst ne sentirete le cigolanti vibrazioni propagarsi dalla schiena ai polmoni sino, non si scherza, agli occhi. Non ci sentiamo di dire che l'uso prolungato di questo vibratorone non possa provocare qualche tipo di disturbo (Jacopo ha perso la dentiera in pochi minuti.) (Il Triulzone ha invece perso anche quei 3 capelli che gli erano ancora rimasti, NdJP). Le istruzioni assicurano che, a seconda del tipo di musica, l'Interactor possa rivelarsi anche rilassante. Abbiamo provato e non ne siamo così certi. Interessante, invece, se usato in abbinamento a un impianto home theatre per la visione del vostro film preferito. Immaginate...immaginate di vedere Profondo Rosso e sentirvi toccare la schiena mentre un urlo lacera il silenzio. Curioso...

VERDETTO

- ▶ **TECNICA** ●
- ▶ **BUNDLE** n.d.
- ▶ **PERFORMANCE** ●
- ▶ **ESTETICA** ●



G L O B A L E

DISTRIBUTORE: N.D.

PREZZO PUBBLICO: N.D.

Un oggetto curioso e ben fatto. Le sollecitazioni che provoca sulla colonna vertebrale enfatizzano non poco situazioni di gioco adrenaliniche. Mantiene tutte le sue promesse e può divertirvi per un numero limitato di ore. Rimane comunque assolutamente inutile.

LABTEC LCS-2612

Questo impianto rappresenta la punta di diamante dell'intera gamma Labtec in fatto di speaker multimediali. Appartenente alla medesima serie, la Audio F/X, cui faceva capo anche il modello LCS-2420 (che ottenne una valutazione di 4.5 alcuni numeri fa), l'LCS-2612 si presenta come un set di tre pezzi il cui punto focale è il voluminoso sub-woofer, dotato delle tecnologie MAX-X per una maggiore risposta in frequenza, e del suono 3D con codifica Spatializer 3Dsound. I due satelliti, identici al modello 2420, sono estremamente compatti e vanno preferibilmente montati come "ali" del monitor, grazie al support Clear-Desk incluso. Pur essendo di dimensioni e peso ridotto, sono proprio i satelliti che lasciano stupiti per la pulizia e la ricchezza del suono, che ben si accoppia al poderoso subwoofer; la potenza di uscita complessiva del sistema non è affatto trascendentale, 20 watts RMS (4W+4W+12W), eppure il Labtec surclassa parecchi dei sistemi da noi provati che vantavano picchi di potenza anche superiori alle 100W. Il suono è, anche a basso volume, rotondo e pastoso, cristallino negli alti e fluido e potente nei bassi; la funzione Spatializer simula un effetto tridimensionale che arricchisce ulteriormente la risposta dinamica, creando l'illusione di uno spettro sonoro in 3D. La totalità dei comandi, compresi i regolatori delle frequenze alte e basse,



nonchè il volume e due comodi jack per cuffie e microfono, sono raggruppati sul subwoofer, che va infatti piazzato alla destra del monitor, immediatamente sotto il satellite di sinistra. L'LCS-2612 include

anche un comodo tasto Mute, che riduce dell'80% l'emissione sonora, e gode di una risposta in frequenza di 32Hz-20kHz. L'unico difetto che abbiamo riscontrato, utilizzando l'LCS-2612 in combinazione con una SoundBlaster AWE64, è una fastidiosa tendenza a un elevato rumore di fondo, che costringe l'utente a un'accurata equilibratura dei vari livelli di output per godere al meglio dell'impianto. Impianto che, comunque, rappresenta una scelta qualitativamente eccelsa e anche piuttosto elegante dal punto di vista estetico, in classico stile Labtec. Data l'elevata qualità della resa sonora, inoltre, questo set si presta molto bene a essere utilizzato per ascoltare musica, cosa che farà comodo a chi usa sentire i CD attraverso il lettore del PC o a chi fa collezione di moduli mp3. Il paragone con il fratello minore LCS-2420, tuttavia, vede uscire questo modello meno trionfante di quanto non si potrebbe ritenere, data la differenza di classe piuttosto evidente (anche in termini di prezzo, che è circa doppio); si sente un certo scarto di potenza, ma forse la già sublime qualità del modello inferiore non consente di rilevare uno stacco così sensibile, tanto che è piuttosto difficile notare qualche differenza al di là del più sostenuto output da parte del subwoofer (che proprio per questo non è esente da qualche distorsione). Si tratta comunque di piccole cose da audiofilo che nulla possono togliere a un impianto dotato di ottime caratteristiche e di un rapporto qualità prezzo invidiabile (ci manca il dato ufficiale, ma dovremmo essere attorno alle 300mila lire).

VERDETTO

- ▶ **TECNICA** ●
- ▶ **BUNDLE** n.d.
- ▶ **PERFORMANCE** ●
- ▶ **ESTETICA** ●



G L O B A L E

DISTRIBUTORE: RS Ricerca

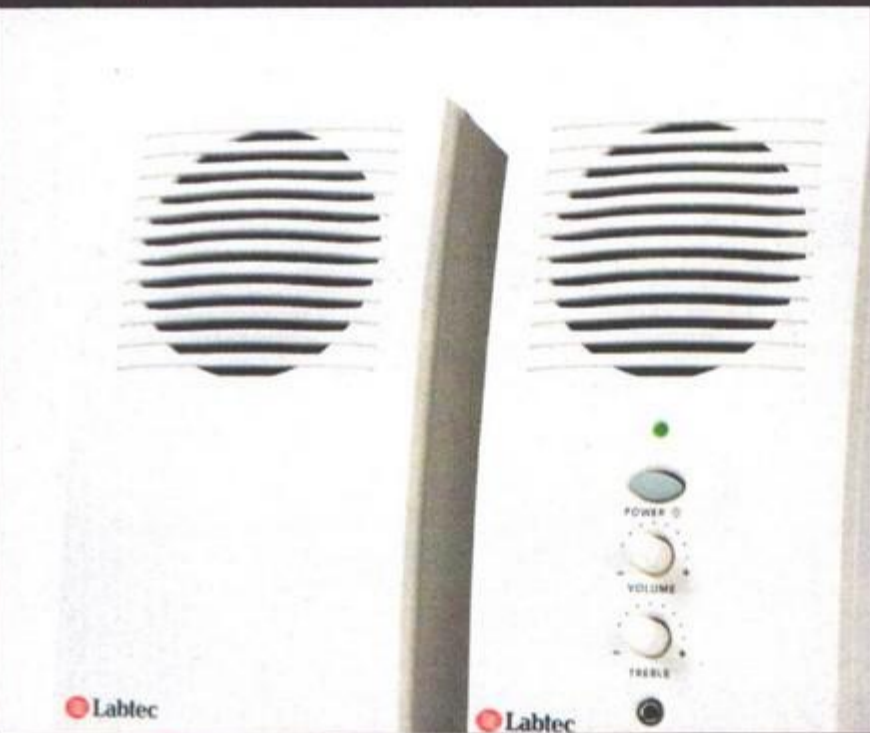
PREZZO PUBBLICO: N.D.

Un impianto da audiofilo, per chi vuole il meglio anche in fatto di speaker. Nonostante la potenza contenuta e le dimensioni ridotte, le prestazioni sono di livello assoluto.

LABTEC LCS-1014

La Labtec si è sempre distinta per saper offrire, anche nelle sue proposte più economiche, prodotti che, a parità di fascia di prezzo, avevano caratteristiche "nobili" rispetto alla concorrenza. È il caso di questo LCS-1014, che pur essendo un sistema poco costoso, offre prestazioni comunque degne di nota, anche in relazione alle dimensioni estremamente ridotte. Due semplici diffusori, dal design piacevole, e dai controlli essenziali: volume e alti, oltre al jack per le cuffie. La tecnologia di base è comunque quella comune a tutti i

diffusori della gamma, con il solito occhio di riguardo alla resa dei bassi che sono enfatizzati tramite un particolare condotto posto nella zona posteriore delle due casse (e cioè il bass reflex NdMA). L'elemento distintivo dell'LCS-1014 è tuttavia un altro: la presenza di un alimentatore dedicato per l'amplificazione dei diffusori, solitamente assente nei prodotti di questa fascia, che consente il salto di qualità nella resa sonora. Resa sonora che, inevitabilmente, è poco corposa soprattutto a basso volume, ma comunque accettabile in relazione al prezzo e alle dimensioni delle casse stesse. Si tratta di una soluzione ideale per chi non pretende una fedeltà esasperata nell'ascolto dell'audio proveniente dal computer, e soprattutto dispone di spazio ridotto sulla scrivania; attenzione, però, perché queste casse non adottano il sistema di montaggio sul monitor comune ad altre serie Labtec, ma trovano spazio unicamente ai lati dello schermo stesso.



VERDETTO

- ▶ **TECNICA** ●
- ▶ **BUNDLE** n.d.
- ▶ **PERFORMANCE** ●
- ▶ **ESTETICA** ●



G L O B A L E

DISTRIBUTORE: RS Ricerca

PREZZO PUBBLICO: N.D.

Una buona soluzione per chi ha poco spazio e vuole una coppia di casse comunque di buona qualità; la resa sonora non fa gridare al miracolo ma è comunque discreta grazie all'alimentazione autonoma.

LOGITECH CYBERMAN 2

La Logitech è da sempre impegnata nel valicare i comuni canoni del rapporto uomo/sistema di puntamento, una filosofia che viene perfettamente esemplificata dall'oggetto che vi presentiamo in questo box, il cui precetto di base è di eliminare la componente fisica dall'interazione mano/joystick. A vedersi, peraltro, non sembra di certo un joystick, ma più che altro un'astronave o una qualche costruzione futuribile in miniatura. Non a caso questo Cyberman 2 si avvale di una tecnologia di controllo studiata dalla NASA, e permette un controllo digitale a 360 gradi, in qualsiasi direzione possibile, ovvero su 3 assi (X, Y e Z). Il suo aspetto è davvero high-tech, e l'ergonomia è assoluta grazie a una sagomatura



VERDETTO

- ▶ **TECNICA**
- ▶ **BUNDLE**
- ▶ **PERFORMANCE**
- ▶ **ESTETICA**



DISTRIBUTORE: Logitech Italia

PREZZO PUBBLICO: N.D.

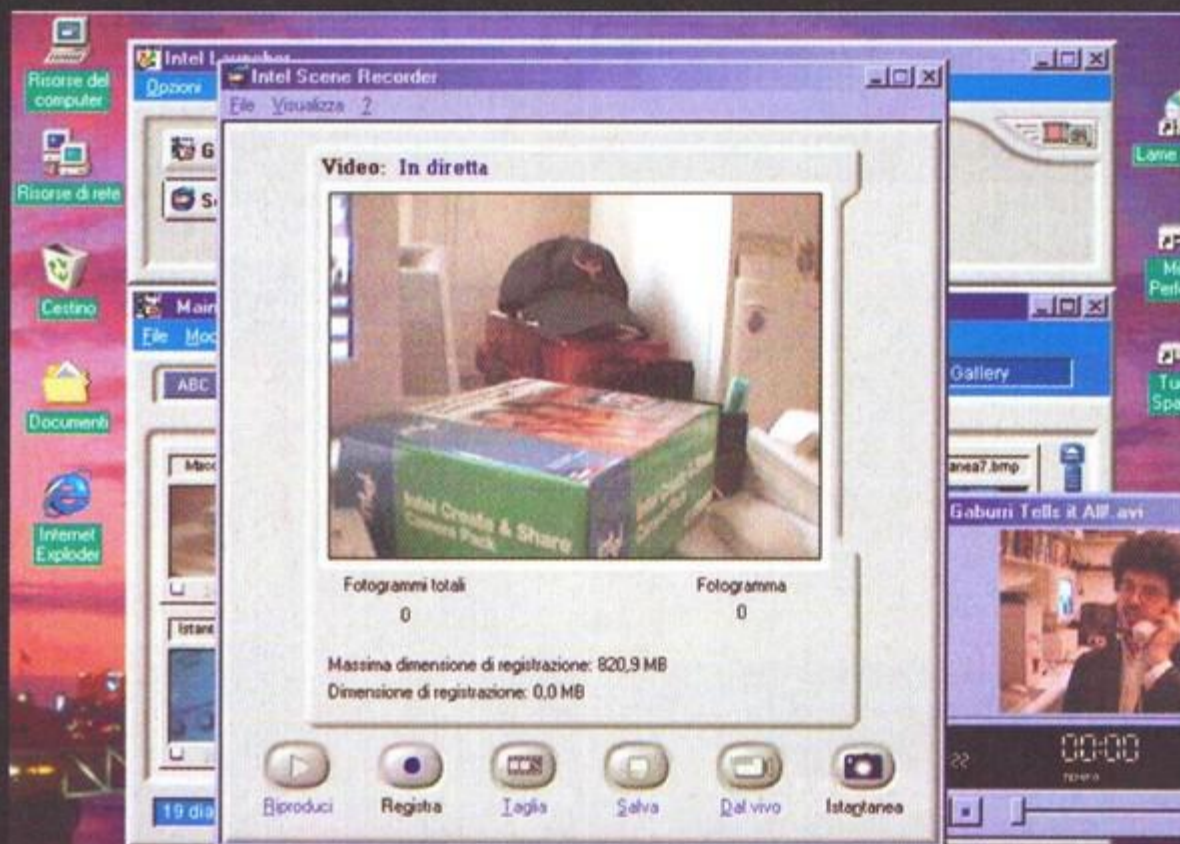
Un oggetto decisamente curioso e molto fuori parametro per quanto riguarda i joystick: la sua effettiva utilità è comunque piuttosto dubbia, fatta eccezione per alcune sparute categorie di software.

studiata per accogliere le due mani. I tasti di fuoco sono otto, posizionati in maniera da essere perfettamente raggiungibili dalle dita, mentre il disco direzionale va impugnato con sole due dita: i movimenti sono minimi, ma su ben tre assi e quindi assolutamente liberi. Ovviamente, per un prodotto di questo tipo, il software di configurazione è fondamentale, e infatti il Cyberman 2 è configurabile in ogni dettaglio: il movimento si può settare su ciascuno degli assi, così come le funzioni assegnate ai vari pulsanti di fuoco. La risposta è accurata e immediata, anche se naturalmente l'approccio non tradizionale richiede al giocatore un certo apprendistato. Il Cyberman 2 risulta comunque perfetto per i giochi in stile Descent II e per qualsiasi ambientazione di tipo Realtà Virtuale. Non per tutti, proprio per via della sua estrema peculiarità, ma soprattutto adatto a chi desidera un oggetto di alta tecnologia, capace di rivoluzionare il metodo di interfacciamento tra utente e gioco.

INTEL CREATE&SHARE CAMERA PACK

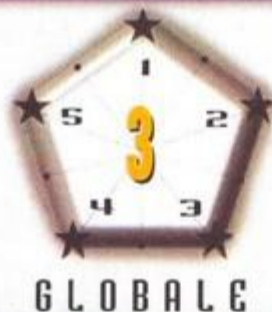
Una telecamerina da attaccare al computer! Ma dai! Un milione di possibilità improvvisamente davanti a me! Posso riprendere i miei amici e... Beh, ma che me ne faccio? Sappiamo tutti che da diverso tempo esistono degli aggeggi ultracompatti da attaccare al computer che ci permettono di registrare direttamente su hard-disk delle immagini fisse o dei filmati: l'oggetto di cui parliamo in questa occasione è un'offerta di mamma Intel, che in una scatola sola ci ha fornito una di quelle suddette telecamerine (modello non meglio precisato), tutta la cavetteria a corredo nonché una vera e propria valanga di software: tutti i driver annessi e connessi (parrebbe il minimo), Scene Recorder (un software che si occupa di fatto della registrazione), PictureWorks Photo Enhancer (un programmino di fotoritocco risalente a Windows 3.1), NetCard (un aggeggio che serve a mettere assieme delle "cartoline" da mandare via e-mail), Intel Video Phone (un programma per videochiacchierare su Internet con altra gente munita dello stesso software e di un'analogica telecamerina) e infine Kai's power Goo, un genialissimo programma di distorsione delle immagini che dimostra quanto Kai Krause sia avanti rispetto ai suoi colleghi. Tutto questo mucchietto di roba consente quindi di acquisire delle immagini o dei filmati con la telecamerina, archiviare e schedare, ritoccare le immagini, spedire il tutto a un conoscente o chiacchierare via internet con qualcuno. In sintesi, è un prodotto per il tempo libero: un qualsiasi uso professionale all'infuori del semi-teleconferencing è da escludere, essendo la telecamerina A) dotata di un cavetto molto corto e comunque dipendente dal computer (non ve la potrete portare appresso per effettuare delle riprese, per questo esistono altre cose) e soprattutto B) capace di fornire una qualità d'immagine tutto sommato scadente (questo comunque va detto di tutti i prodotti di questo tipo) e quindi buono solo per corredare le proprie pagine web di qualche fotografia simpatica. Qui in ufficio fino a ora siamo riusciti a usare il tutto solo per prendere le solite foto dei soliti deficienti che fanno le solite boccacce (me compreso), registrare di nascosto il Gaburri mentre fa una telefonata al bar (il pover'uomo non si è accorto del microfono e della telecamera puntati verso di lui) e tentare di chiamare qualche persona a caso iscritta agli elenchi degli individui provvisti di equipaggiamento simile. La versione da noi provata era quella da attaccare alla porta USB, che nella situazione ideale dovrebbe funzionare più o meno da sola semplicemente attaccandola. In realtà, abbiamo dovuto compiere le seguenti operazioni: 1) attivare la porta USB da BIOS (cosa costava attivarla in fase di assemblaggio è un mistero che solo il mio fornitore di PC saprà spiegarmi), 2) attaccare la telecamera, 3) installare tutto il software con i driver a corredo, 4) cercare di far funzionare il complesso hardware/software 5) farmi una cultura sull'USB, 6) provare a installare i driver USB presenti sul CD di Windows, 7) rinunciare all'ipotesi Win95 e cominciare con l'installazione di Win98

Beta 3 (dietro suggerimento del Paolone) che si è successivamente degnato di riconoscere l'aggeggio collegato. Ricapitolando: se il sogno del videotelefono vi affascina e ossessiona allo stesso tempo, questo Intel Create & Share Camera Pack può servire a farvi comprendere quanti anni mancano ancora alla sua realizzazione, facendovi passare qualche ora lieta nel frattempo (ci riferiamo a quelle che passerete DOPO l'installazione, beninteso), e soprattutto per far funzionare decentemente l'USB ci vuole un po' di fortuna (almeno stando a quello che è capitato a me), anche se questo non dipende assolutamente dal prodotto provato. Noi con questo aggeggio ci stiamo divertendo come dei bambini, ma voi sarete disposti a pagare per portarvelo a casa?



VERDETTO

- ▶ **TECNICA**
- ▶ **BUNDLE**
- ▶ **PERFORMANCE**
- ▶ **ESTETICA**



DISTRIBUTORE: Intel Italia

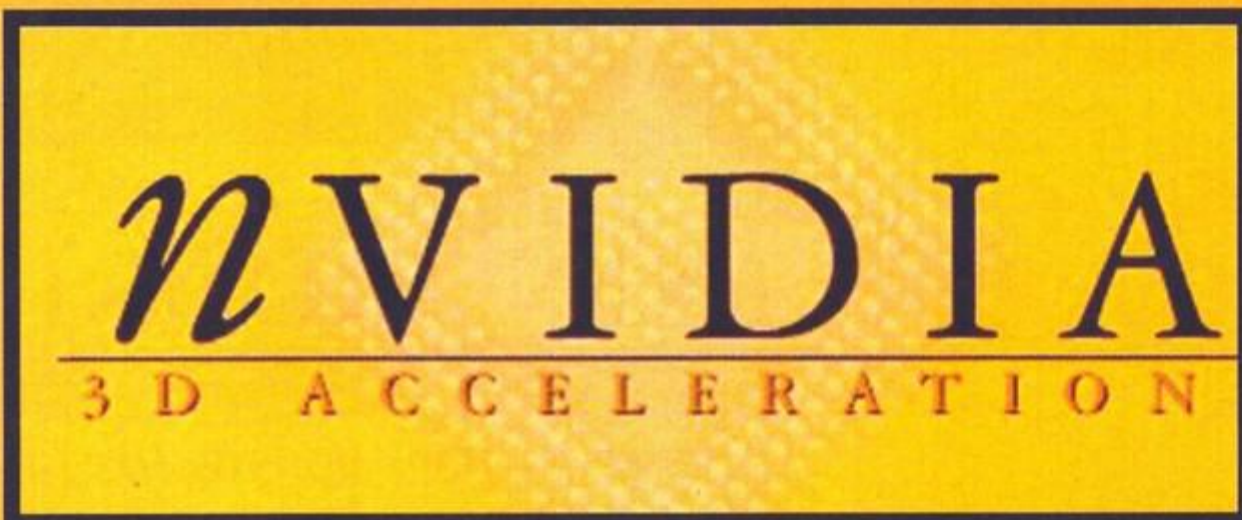
PREZZO PUBBLICO: N.D.

Un giocattolo per bambini con un buon corredo di software e una realizzazione onesta. Però il videotelefono è ancora lontano.

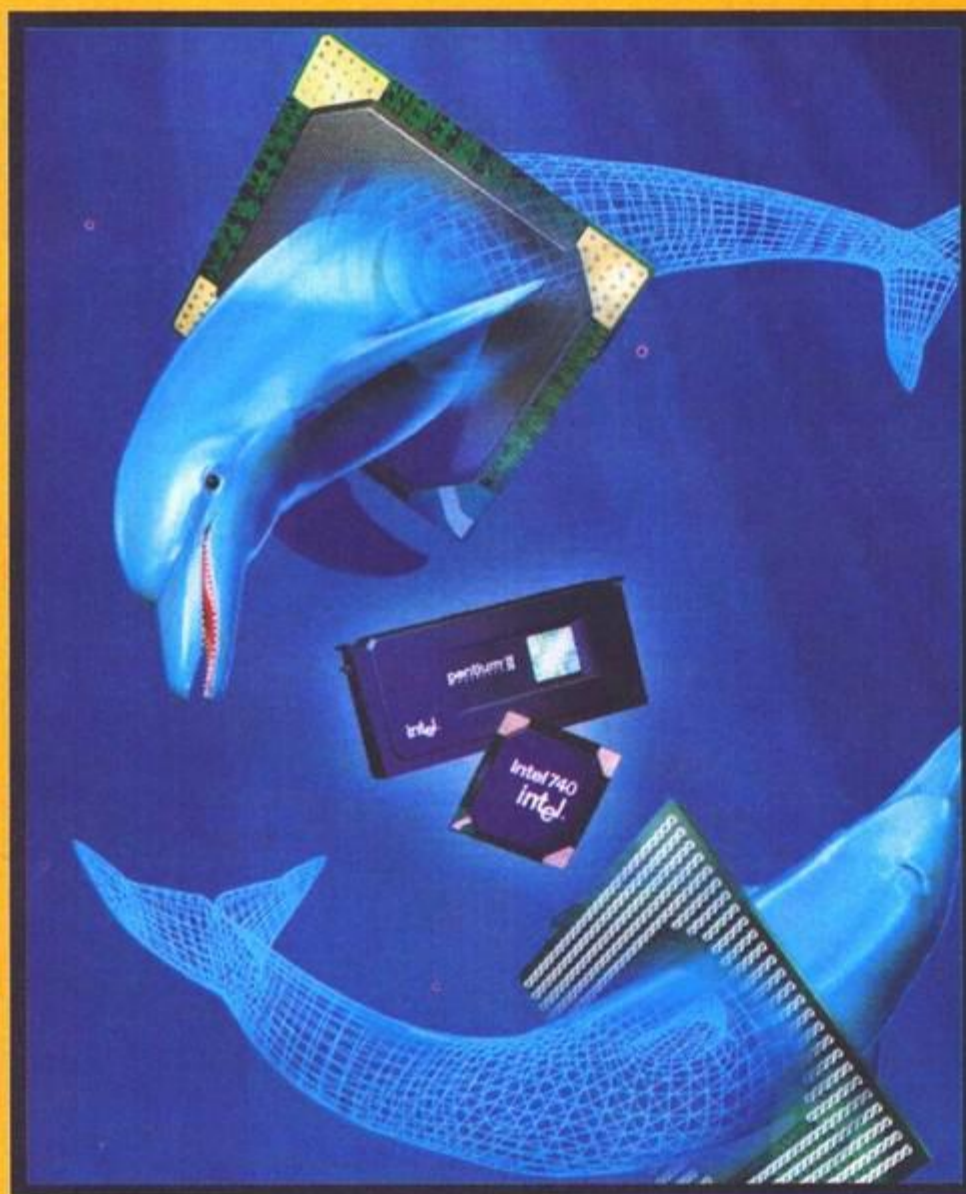
QUESTIONE DI NVIDIA

I giochi di parole si sprecano, quando una società si porta dietro un nome del genere: la Nvidia, comunque, non fa certo ridere di sé, se si considera che è ormai la società produttrice del chipset 2D/3D più venduto e apprezzato del momento, il Riva 128. Montato su schede popolari come la Diamond Viper V330, il Riva si conferma ogni giorno di più una sorta di panacea del 3D, ed è indubbiamente dotato di caratteristiche 2D che lo pongono ai vertici anche di questa categoria. Non contenta del successo già ottenuto, la Nvidia ha comunque già pronta l'evoluzione di

questo stesso chipset, che prenderà il nome di Riva 128 ZX. Lo ZX offrirà il supporto per risoluzioni ancora maggiori, performance incrementata (anche in virtù di rinnovati drivers), nonché compatibilità totale con il nuovo AGP 2.0. Il nuovo chipset ha ottenuto un'impressionante valutazione nel benchmark Winbench 98, di ben 781 punti; a titolo di paragone, il nuovo Intel i740, il concorrente più agguerrito per Nvidia, nello stesso test ha raccolto "soltanto" 691 punti. Le schede basate sul nuovo Riva avranno ben 8MB di RAM on-board, e saranno capaci di risoluzioni massime pari a 1600x1200 a 24-bit e 85Hz di refresh rate! Il RAMDAC è ancora a 250MHz, e ovviamente rimane intatto il fenomenale supporto per OpenGL e Direct3D (che già con il vecchio Riva surclassava persino le 3Dfx). Il primo produttore OEM ad avvalersi del nuovo chipset sarà la Diamond, che dovrebbe commercializzare una versione più avanzata della Viper entro la fine della primavera. Attendiamo con trepidazione...

**LA INTEL FA LA DICHIARAZIONE DEI REDDITI**

Si chiama Intel i740, e rappresenta l'atteso ingresso della Intel nel settore delle schede grafiche. In termini semplici sarà un chipset, proprio come il Riva o il Rendition, che vari produttori OEM monteranno sulle schede di loro produzione, a partire dalla STB Starfighter Graphics, che uscirà a maggio in versione PCI e AGP; disporrà di 4 e 8MB on-board, oltre al supporto per DVD e un'uscita per la TV. La scheda è stata progettata dalla Real 3D, ovvero il nome che ha preso la joint-venture Intel/Lockheed Martin (la compagnia già responsabile, in parte, delle note Model-2 e Model-3, le schede da coin-op della Sega), e pare possa vantare una velocità paragonabile ai migliori chipset 3D attualmente in circolazione, associata però a una più definita qualità dell'immagine. I test effettuati sinora sui benchmark tridimensionali hanno rivelato che la Intel i740 risulta essere una scheda 2D/3D integrata dalle incredibili capacità, circa il 15% più veloce delle schede basate sull'Nvidia Riva 128, universalmente riconosciuto come il migliore chipset integrato attualmente disponibile. Bisogna però notare che, in questi test, la scheda Intel fa leva sul supporto MIP-map blending, mancante nel Riva: escluso questo particolare, il chip Nvidia rimane più veloce di circa il 2 per cento. I prezzi delle schede basate sull'i740 dovrebbero essere interessanti, in linea con le maggiori concorrenti o anche più bassi; anche i produttori di schede grafiche cominciano a tremare.

**E ANCHE POWERVR VOLTA PAGINA**

Il chipset PCX PowerVR, sviluppato da NEC e VideoLogic, ha sempre rappresentato una sorta di figlio di un dio minore nel campo dell'accelerazione 3D dedicata, soprattutto per via del marcato gap prestazionale nei confronti delle 3Dfx; non tutti sanno, però, che nel corso del 1997 (almeno durante i primi tre trimestri), le schede PowerVR hanno venduto ben più delle Voodoo e delle Riva, conquistandosi quindi un mercato di tutto rispetto. E' su queste basi che NEC e VideoLogic hanno annunciato, in leggero ritardo rispetto a 3Dfx, la prossima incarnazione del loro chipset, anzi due: il PMX e PCX3. Il primo è una soluzione integrata 2D/3D, che differisce quindi rispetto a quanto fatto sinora, mentre il secondo è la naturale evoluzione del materiale esistente. Gli sviluppatori asseriscono che le schede basate su queste tecnologie offriranno lo stesso livello di performance del Voodoo2, ma alla metà del prezzo: si tratta in pratica di quanto era già stato detto per la generazione attuale di acceleratori grafici, promessa poi scarsamente mantenuta. Il PMX verrà anche incluso in alcune schede da coin-op che, si dice, dovrebbero vantare la medesima potenza della straordinaria Model-3 della Sega. Finché non vediamo, non crediamo.

IL SOFTWARE HA

IL CENTRO PER SOFTWARE, LIBRI, CD-ROM, MULTIMEDIA, GIOCHI E ACCESSORI

MONDADORI INFORMATICA

C E N T E R

SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE, MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI

**PER TUTTO IL MESE
DI MARZO CHI ACQUISTERÀ
UNO DEI TITOLI MOSTRATI
QUI A FIANCO RICEVERÀ
UNA FANTASTICA SORPRESA!**



**RICHIEDI IL CATALOGO CD-ROM
MONDADORI NEW MEDIA**

<http://www.mondadori.com/newmedia>

**RICHIEDI IL CATALOGO
DI VENDITA PER
CORRISPONDENZA**

**MONDADORI
INFOCLUB**

IL PRIMO CLUB DI INFORMATICA A CASA TUA

AL FAX N° 030/3198252

**RICHIEDI IL CATALOGO
DEI LIBRI E DEI CORSI**

**MONDADORI
INFORMATICA
Education**

<http://education.mondadori.com>

MILO MANARA

IL GIOCO DEL KAMASUTRA

MONDADORI NEW MEDIA,
ITA, PC/MAC CD-ROM

Il primo "erotic-game"
interattivo ispirato ai temi
del Kamasutra, disegnato
dal maestro dell'erotismo
Milo
Manara.
Solo per
un pubblico
adulto.

L. 79.000
I.V.A. Inc.



THE MYSTERY SEQUEL OBSIDIAN

MONDADORI NEW MEDIA,
ITA, PC CD-ROM

L'avventura in
cinque Cd Rom dai
personaggi e
paesaggi surreali che
ha fatto letteralmente
impazzire l'America.

L. 99.000
I.V.A. Inc.



IL CD-ROM DI PIERO ANGELA

IL MERAVIGLIOSO MONDO DEL MARE

MONDADORI NEW MEDIA, ITA, PC CD-ROM

Questo CD-ROM vi illustrerà, attraverso filmati, animazioni, foto, ricostruzioni interattive dell'ambiente subacqueo, il grandissimo e meraviglioso mondo del mare.

L. 89.000
I.V.A. Inc.



CAMMINARE NELLA PITTURA

MONDADORI NEW MEDIA,
ITA, PC/MAC CD-ROM

Una serie di capolavori assoluti della pittura italiana ed europea (da Giotto a Cézanne) analizzati con una specifica attenzione alla rappresentazione prospettica dello spazio.

L. 99.000
I.V.A. Inc.

VIAGGIO VIRTUALE NELL'ANTICO EGITTO

MONDADORI NEW MEDIA, ITA PC CD-ROM

Una straordinaria grafica 3D ti farà scoprire come l'antico Egitto si presentò agli occhi dei primi esploratori al seguito di Napoleone Bonaparte.

L. 99.000
I.V.A. Inc.



MONDADORI INFORMATICA

C E N T E R

MILANO

C.so di P.ta Vittoria 51
Tel (02) 55192210
Fax (02) 5510362

BOLOGNA

Via Strada Maggiore, 25
Tel (051) 235603
Fax (051) 235630

PISA

Viale Gramsci 21/23
Tel (050) 24747
Fax (050) 24064

BRESCIA

Via Spalto S. Marco 1D
Tel (030) 3771671
Fax (030) 3771695

ROMA

Via Appia Nuova 130
Tel (06) 70491871
Fax (06) 70492556

ROMA

Piazza Cola di Rienzo 116/118
Tel (06) 32650600
Fax (06) 32650604

TORINO

C.so Duca degli Abruzzi 106
Tel (011) 5808197
Fax (011) 500455

PALERMO

Via Messina 38, (traversa Via Libertà)
Tel (091) 6110106
Fax (091) 6110551

PADOVA

Via Scrovegni 16/A
Tel (049) 659490
Fax (049) 664735

BARI

Piazza Umberto I, 48
Tel (080) 5282392
Fax (080) 5423278

VERONA

Piazza Bra, 24
Tel (045) 592850

FATTO CENTRO

**MONDADORI
INFORMATICA**

IL NUOVO RIFERIMENTO PER L'AUDIO SUL PC



Sound Blaster
AWE64 Standard

*Tecnologia
Wave-Table
a 64 voci.
Massima compatibilità
con tutti i giochi*

**CREATIVE
SUPERVALUTA
LA TUA VECCHIA
SCHEDA SONORA, SE
PASSI AD AWE64
STANDARD!**

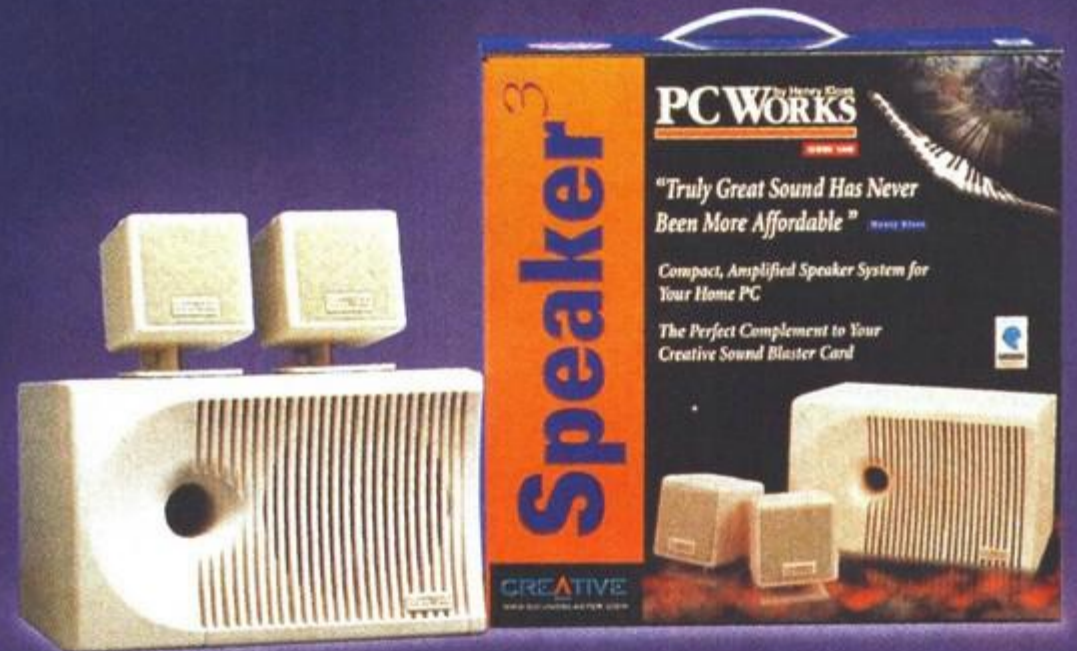
UN'IMMERSIONE NEL SUONO VERO!

IL MEGLIO DI DUE MONDI



Graphics Blaster Exxtreme

*Velocità 2D e 3D da gara. 4MB SGRAM,
RAMDAC 230MHz, supporta Direct3D e OpenGL*



PC Works CSW100

*Tre altoparlanti con subwoofer
per il massimo realismo. Il compagno
ideale per la tua Sound Blaster.*

**MONDADORI
INFORMATICA**

**MONDADORI
INFORMATICA**

VOBIS
MICROCOMPUTER

**MONDADORI
INFORMATICA**

VOBIS
MICROCOMPUTER

**MONDADORI
INFORMATICA**

VOBIS
MICROCOMPUTER

BERGAMO
Via G. d'Alzano, 5
(035) 243426
CANALE (CN)
P.zza S. Bernardino, 42
(0173) 970106
CHIERI (TO)
Via Vittorio Emanuele, 52
(011) 9413093
PINASCA (TO)
Via Nazionale 34
(0121) 890161
GENOVA
• P.zza Bernabelli, 3/1 (010) 576831
• P.zza Campitello, 15h (010) 281320
MATERA
Via Annunziata, 47
(0835) 332133

PADOVA
Galleria degli Zambelli, 1
(049) 8751620
POMEZIA (RM)
Via Roma, 39
(06) 91143621
PALERMO
Via Pirandello, 1/G
(091) 6259119
RICCIONE (RN)
Viale Ceccarini, 11
(0541) 607744
ROMA
• Via Savoia, 12 (06) 8840000
• Via E. Filiberto, 35/37 (06) 70494440
TRIESTE
Via Ponchielli, 3
(040) 632164

ALBANO LAZIALE (RM)
Via Rossini 128
ALESSANDRIA
Corso Roma 23/25
AOSTA
Via S. Martin de Corleons 67
ARCORE (MI)
Via Gilera 137
ASCOLI PICENO
Via Napoli 137
BARI
Via Amendola 170
BARI
Via Capriuzzi 252 A/B/C
BIELLA
Via Cardelo, 31
BOLOGNA
Via Pietramellara 33
BOLOGNA
Via di Corticella 201/2

CAGLIARI
Via Romagna 7
CARRARA
Via Roma 27D
CARUGATE (MI)
Strada Provinciale 208
CATANIA
Via Torino 28
CERESE (MN)
Via CISA 86
CHIVASSO (TO)
Via da Gasperi 8
CINISELLO B. (MI)
Viale Matteotti 4
CINECITTA (ROMA)
Via Varesina 98
CORSICO (MI)
Via Cellini 2/4

CREMONA
Via Aselli 51
CUNEO
Via S. Grandis 6
L'AQUILA
Via Mulino di Pile 19
LA SPEZIA
Via Leopardi 41A
LATINA
Via Dell'Agora
GENOVA
P.zza della Vittoria 89-91-93 R
MASERANA (BI)
Via Candelo 31
MESTRE VE
C.SO DEL POPOLO 87
MILANO
Viale Teodorico 18
MILANO
Via Filzi Ang. Gasparotto

MODENA
Via Giardini 463
MONZA
Via Borgazzi 9
NAPOLI
Via Cintia 42
NAPOLI
Via Lepanto 77
NUORO
Via Convento 23/25
PADERNO DUGNANO (MI)
CC BRIANZA - STR. PROVINCIALE
PADOVA
Via Longhin 49
PERUGIA
Via A. Vecchi 33
PESCARA
Via Marconi 146
POMEZIA (RM)
Via Pontina Km. 27,300

PINEROLO
Via Nazionale, 125
PRATO FI
Via Montegrappa 304/E
RAGUSA
Viale Europa 96
RICCIONE RN
Viale Ceccarini 11
ROMA
Viale della Grande Muraglia
ROVATO (BS)
SS 11
SASSARI
Via Carlo Felice 46
SESTO CALENDE
Via Cavour 94
TERNI
Viale della Stazione 35A
TREVISO
Via Manin 60

TREVISO
Via Indipendenza 12
TRIESTE
Via Esvero 122
VASTO
Corso Mazzini 146
VERONA
Via S. Zeno in Oratorio 1
VICENZA
Strada Padana 11 x Verona 5
VITERBO
Via Garbini 82

Mondo MAC

Non abbiamo fatto melina: la rubrica più amata dal mondo intero torna magicamente a risplendere sulle già lucenti pagine di TGM. E la platinata luminiscenza dei Macintosh rischiarerà l'oblio degli assemblati cloni. Banf!

Inizierei la rubrica ringraziando i mille lettori preoccupati per la mia sorte -Bindi ci sei?- dopo aver letto il dolcissimo editoriale scritto lo scorso mese dal grande Max. Che cosa mi è successo? Che cosa ha impedito al sottoscritto di apportare il suo contributo all'amata rivistona? Semplice: passeggiando per la strada sono inciampato in uno spuntone di cemento armato. Trovatomi d'improvviso sdraiato a terra non ho avuto la prontezza di riflessi di accorgermi del vaso di fiori che una distratta signora aveva spinto un po' più in là del suo balcone. Tramortito, sono stato poi comodamente finito da un pianoforte che, cercando di imitare il vaso, cercava -e trovava- il risultato a spese del mio corpo. Tranquilli, è passata. L'iconcina di benvenuto in Macintosh torna serena a sorridere a ogni boot e l'hard disk ricomincia a nutrirsi, ingordo, di decine e decine di nuovi files. Quali? Ma gli emulatori, naturalmente. Prendendo ispirazione dalla nuova rubrica del buon Jacopo Prisco, che in questo preciso istante giace disteso a pelle d'orso, deludentemente addormentato sul nudo parquet, mi sono sentito in obbligo di informare i miei innumerevoli (ma quanti siete?) Due, tre...fate sentire la vostra voce!) colleghi dalla mela facile che anche per il nostro computer è disponibile una vastissima scelta di emulatori, ludici e non. Si comincia, naturalmente, dal principe degli emulatori: MACMame. Sicuramente anche a voi sarà arrivata voce circa la magnificenza di questo poliedrico e imperdibile programma capace di dare vita a più di trecento (300!) capolavori arcade del passato. Il Mame (Multi Arcade Machine Emulator) nasce per PC lo scorso anno, a opera dell'italianissimo Nicola Salmoria. Versione dopo versione, fino a pochi mesi fa ne venivano rilasciate a cadenza settimanale, questo piccolo programma assume le inaspettate dimensioni di un vero e proprio fenomeno: centinaia di migliaia di appassionati sparsi in tutto il mondo assediano il sito ufficiale del Mame in attesa di nuove release; la stampa non specializzata - incluso il blasonato Wired - ha versato fiumi di inchiostro sull'argomento. Poteva un simile capolavoro rimanere relegato ai tristi schermi della PC piattaforma? La risposta l'ha data il

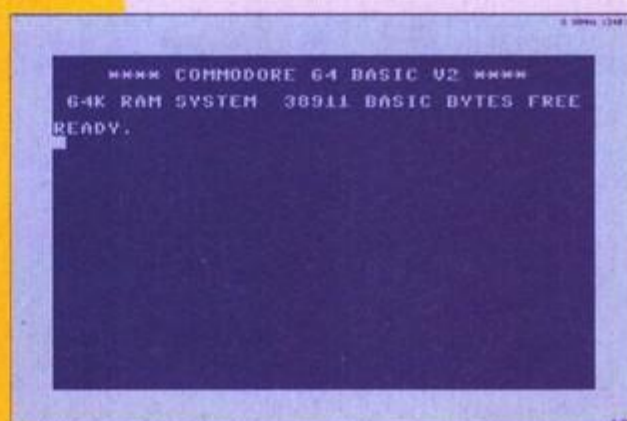
grandissimo Bradman, puntuale autore della conversione Macintosh di Mame. Il risultato è che giochi del calibro di Pacman, Donkey Kong, Frogger, Scramble, Defender, Pengo, Asteroids, Gyruss, Ghost & Goblins, Xevious, Galaga, Space Invaders e quanti altri facciano parte del vostro immaginario adolescenziale, sveltano veloci sui nostri schermi. Sempre sul fronte arcade, sono davvero pochi gli emulatori singoli (dedicati ad un solo gioco) disponibili: tra tutti l'ottimo Rygar. Se MacMame, che è comunque più che sufficiente per passare qualche annetto



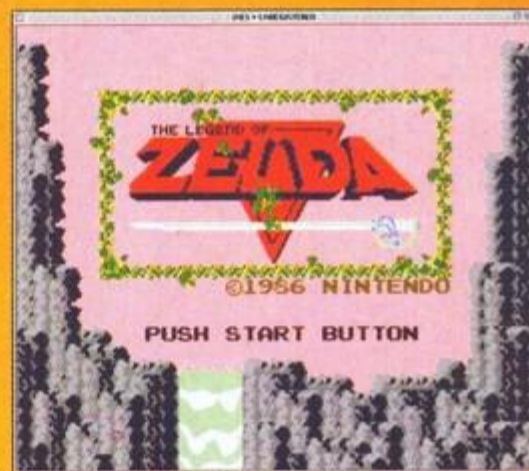
Parodius, uno dei più divertenti shoot 'em up mai programmati. Su PowerPC Engine!

in allegria, non vi dovesse bastare, la palla passa agli emulatori di console. Primo tra tutti, sia per la sua ottima compatibilità sia per la sua interessante storia, il nuovissimo Silhouette, emulatore semiufficiale dello SNES. Erano i primi anni '90. Si narra che negli affollati uffici della Nintendo of

Ricordate questa mitica e intramontabile schermata? Quante emozioni. Ora anche per Mac!

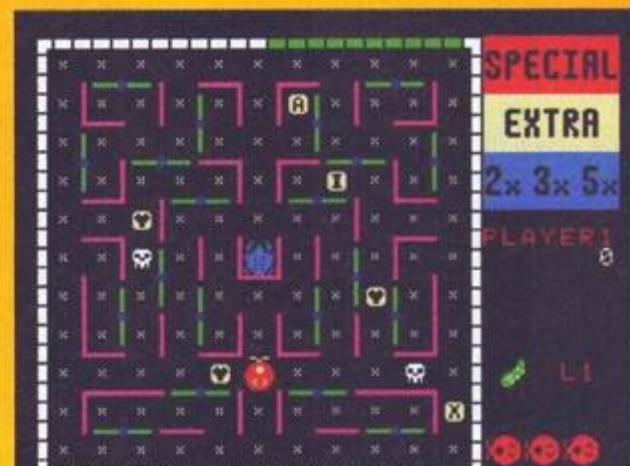


America fossero sorti dei problemi circa la programmazione di nuovi giochi per SNES dovuti all'assoluta mancanza di computer dotati dello stesso processore dello stesso. Le prime cartucce vennero infatti sviluppate su Apple II GS, l'unica macchina in circolazione a funzionare con quella CPU, ma la necessità di maggiore velocità di calcolo rese indispensabile lo sviluppo di un emulatore dedicato, ad esclusivo uso interno, capace di far girare i giochi per Nintendo su Macintosh. Una volta che la Nintendo decise di abbandonare il progetto, uno dei due sviluppatori di questo capolavoro se ne andò dall'ufficio con un prezioso dischetto che non meritava, a suo parere, di finire relegato in un polveroso cassetto. E così è, se vi pare, che è nato Silhouette: emulatore ufficiale della Nintendo per Macintosh. In pista Silhouette rivela le sue origini: perfetto. Capace di emulare qualunque gioco messo in commercio per il glorioso SuperNintendo con un accompagnamento audio a livelli d'eccellenza. Unico difetto: la velocità. Solo i più potenti Power PC - diciamo dai 200 MHz in su - potranno godere di una fluidità accettabile. Qualche problema di frames, purtroppo, per tutti gli altri. Inutile aggiungere che la quantità di ROM disponibili per questa console è pressoché infinita e, per tutti coloro che se lo possono permettere in termini di hardware, il download è obbligatorio. Rimanendo in famiglia, anche il piccolo Gameboy vede la sua grigia monocromia vivere sugli schermi di Macintosh: il suo nome è VirtualGB. Veloce e compatibile con la quasi totalità delle ROM disponibili, VirtualGB riesce perfettamente a centrare i suoi obiettivi anche se, se mi è concesso, trovo un po' triste il giocare con una finestrella a francobollo posta al centro del monitor. Portatile ha un senso, come desktop non è granché! E il Nintendo a 8 bit? Il precursore della seconda generazione di console casalinghe? Tranquilli, c'è anche lui. Velocissimo e perfettamente compatibile con le migliaia di cartucce disponibili, iNES aspetta solo di essere scaricato. Meno gettonate le console della SEGA: il Megadrive è il grande assente di queste pagine. A dir la verità esiste un emulatore anche di questa macchina ma, essendo ancora allo stato embrionale e privo di suoni, non merita ancora di essere citato. Meglio per GameGear e Master System, uniti in un unico, perfetto emulatore dall'ovvio nome MasterGear. Qualitativamente equiparato ai suoi predecessori e in



Zelda su Macintosh? Niente di più facile con iNes.

continuo aggiornamento è PowerPC Engine, emulatore della migliore console a 8 bit mai realizzata e, purtroppo, mai importata ufficialmente in Italia. La velocità di questo gioiellino è alla portata di un qualsiasi Power PC e ciò lo rende particolarmente appetibile a quasi tutti. Immaginate, per un istante, di giocare a capolavori quali Bomberman, Parodius, R-Type, New Zealand Story e Rainbow Island sul vostro Macintosh. Imperdibile. Il viaggio tra le console del passato continua con COLEM, emulatore dell'omonimo feticcio tecnologico degli anni ottanta. Quando Atari VCS e Intellivision, anch'esse ampiamente emulate su Macintosh, si trastullavano sugli allori di una troppo ampia fetta di mercato, il colosso americano CBS lanciò una macchina da gioco spaventosamente più potente delle concorrenti: era il ColecoVision. Non fece in tempo a riscuotere il successo che meritava:



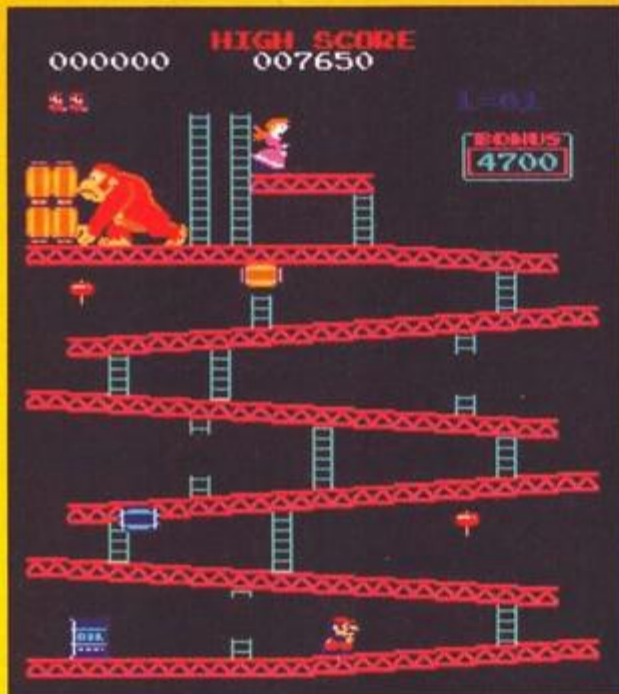
Lady Bug era il gioco in omaggio con l'acquisto del ColecoVision. Ora è solo una delle tante ROM per COLEM.

pochi riuscirono ad acquistarla in tempo, il mercato delle console iniziava a vacillare sotto i possenti colpi dei primi, gloriosi, home computer.

Chi non è mai stato felice possessore di un Commodore 64 può rifarsi, non è mai troppo tardi, con il grandioso Power64 che, oltre ad assicurare una

Alladin, uno dei giochi di maggiore successo su SEGA Game Gear e Master System, ora ribattezzati Master Gear.





Il mitico, il primo, l'originale Donkey Kong in perfetta emulazione su MacMame.

piena compatibilità con la stragrande maggioranza di titoli ludici, emula anche l'indimenticabile drive 1541 e permette di stampare con la vostra consueta stampante. Ugual discorso per l'eterno rivale del Commodore 64: quel potentissimo -per i tempi- mostrino nero di nome Spectrum. Il nome dell'emulatore? Power Spectrum, ovviamente.

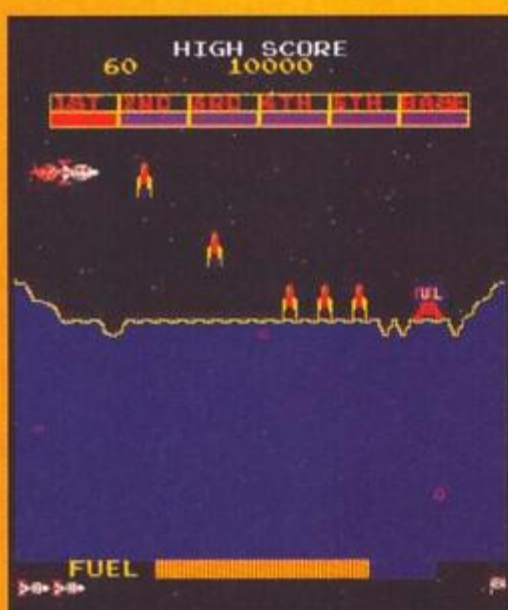
Le cose si fanno più difficili, anche se sarebbe meglio dire più lente, se la macchina emulata è di generazione successiva. Il

computer principe dell'intrattenimento casalingo, l'ultima macchina a cui non era necessario configurare nulla ma che concedeva infinite ore di grandissimo divertimento: l'Amiga. Anche



Xevious, un gioco che diventò un cult. Giocandolo con MacMame ne capirete il perché.

Una schermata di Donkey Kong Country in perfetta emulazione SNES, merito di Silhouette.



Vi ricordate Scramble? Il precursore degli shoot 'em up a scorrimento orizzontale rivive su MacMame.

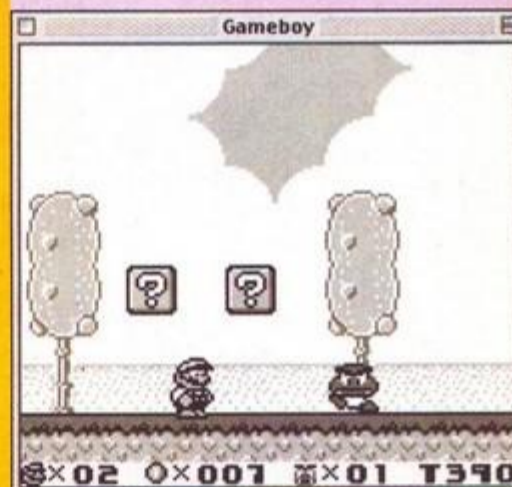
questa indimenticabile macchina è emulata su Mac da UAE, giunto alla versione 0.7. Il livello di compatibilità con il software disponibile è altissimo anche se la velocità di esecuzione non è ancora paragonabile all'originale: i files di testo allegati al programma parlano dell'80 per cento circa. Attenzione, per poter utilizzare questo emulatore è necessario trovare in Internet il file contenente il celebre Kickstart 1.3, non incluso nel programma. Brevemente, includo nella cartellata anche il mitico Apple II con il suo emulatore Stop the Madness e il suo diretto discendente, l'Apple II GS emulato dal GUE. Si tratta di macchine non particolarmente giocose ma di grandissimo valore storico (bella forza, sono della Apple...).

Infine, concludo, è bene che vi segniate il sito di riferimento dell'emulazione su Macintosh: www.emulation.net. All'interno delle sue innumerevoli

pagine, Emulation.net vi permetterà di scaricare, in una sol colpo, tutti gli emulatori di cui si è parlato e di linkarvi alle relative home page ufficiali. Per quanto riguarda le ROM, che è bene sapere non possono essere tenute sull'hard disk per più di 24 ore, pena l'infrazione alle leggi sulla tutela del software, consideratela una sorta di caccia al tesoro. Aprite il vostro motore di ricerca preferito e... via!

Massimo "Ulzi" Triulzi

In bianco e nero su un monitor a 17 pollici? Intanto è Super Mario...



MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DISPONIBILI TITOLI IN
BUDGET PER CD-ROM
SNES MDRIVE GBOY
GGEAR PSX

SONY PLAYSTATION
L.299.000

NINTENDO ULTRA 64
L.299.000

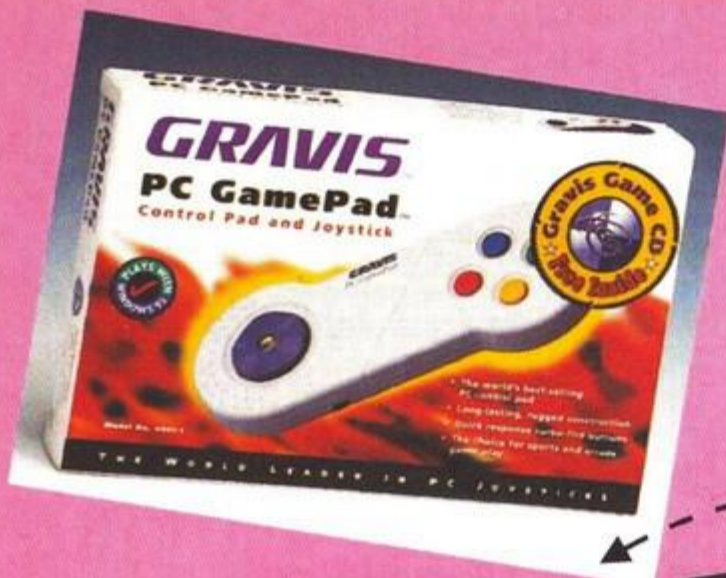
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA
TELEFONATA PAGERETE IN
CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430
INFOLINE:MASTERX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
3D Pinball The Lost Continent	85.000	Abe Odyssey	95.000	Adidas Power Soccer 97	85.000
Actua Soccer 2	65.000	Actua Golf 2	95.000	Age Of Empire	95.000
Apache Longbow 2	105.000	Actua Ice Hockey	95.000	Atomic Bomberman	85.000
Armored Fist 2	105.000	Actua Tennis	85.000	Blade Runner	115.000
Atlantis	105.000	Betrayal In Antara	95.000	Conquest Earth	95.000
Battlespire	Tel	Broken Sword II ITA	95.000	Constructor	85.000
Chess Combat	95.000	Cart Microsoft	95.000	Curse Of Monkey Island	95.000
Comanche 3	95.000	Civil War 2	85.000	Death Trap Dungeon	95.000
Dark Reign	85.000	Croc	95.000	F-16 Fighting Falcon	95.000
Daytona Usa Deluxe	95.000	Dark Colony	95.000	F-22 Air Dominance	105.000
Dikatana	Tel	Dark Earth	95.000	Fifa 98	89.000
F/A-18 Hornet 30	105.000	Dementia	95.000	Fifa Soccer Manager 98	95.000
Fighter Anthology	105.000	Dreams To Reality	105.000	Fight'n'Joker	Tel
Fighting Force	105.000	F1 Racing	95.000	Flight Simulator 98	125.000
Flyng Corps Gold	95.000	Fallout	95.000	G-Police	95.000
Formula Karts	95.000	Flight Unlimited 2	105.000	Galapagos	105.000
Giochi D'Artificio	85.000	Gran Theft Auto	75.000	Gt Racing 97	75.000
Grand Prix Legend	Tel	Half Life	95.000	Hard Core 4x4	Tel
Gripped Off Road	85.000	Harvest Of Souls	95.000	Hardline	95.000
I-War	95.000	Heavy Gear	95.000	Hell Fire Data Diablo	45.000
Incubation	75.000	I F22 Raptor	95.000	Heros Of Might Magic 2	95.000
Iron & Blood	55.000	Jack Nicklaus 4	105.000	Jet Fighter 3	95.000
LBA 2	95.000	Jedi Knight	95.000	Kick Off 98	85.000
Lord Of Magic	95.000	Joint Strike Fighter	105.000	Last Bronx	95.000
Madden 98	95.000	KKND FX	85.000	Last Express	105.000
Micromachine V3D	85.000	Land Of Lore II	95.000	Lego Island	85.000
Monster Truck Rally	85.000	Men In Black	105.000	Master Of Orion II	95.000
Motor Mash	85.000	Moto Racer	95.000	Nba 98	95.000
Nascar Racing 3	Tel	Myth The Fallen Lord	105.000	Need For Speed 2 Spec.Edition	95.000
Nhl 98	95.000	Out Cast	Tel	Nuclear Strike	95.000
Outpost 2 Ita	95.000	Outlaws	95.000	Overboard	Tel
Postal	95.000	Pacific General	95.000	Panzer General 2	105.000
Power Play Hockey 98	95.000	Pax Imperia	95.000	Rally:International Champion	75.000
Puzzle Bobble	85.000	Quake II	95.000	Resident Evil	95.000
Red Baron II	95.000	Rayman Designer	45.000	S.Pang Colletion	95.000
Red Line Racer	Tel	Screamer Rally	75.000	Search And Rescue	85.000
Riven	115.000	Seven Kingdoms	95.000	Sega Rally Deluxe	105.000
S.Puzzle Fighter 2	45.000	Sky Racing	85.000	Sega Touring Car Champion	95.000
Sabre Ace	95.000	Sport Baseball 98	75.000	Shadow Warrior	95.000
Scudetto 97/98	65.000	Star Control 3	95.000	Shivers 2 Ita	95.000
Sentient	85.000	Starcraft	95.000	Sid Maier's Gettysburg	105.000
Shadow Empire	105.000	Street Of Sim City	105.000	Steel Panthers 2	85.000
Sierra:Baseball 98	75.000	Syyrah	45.000	The Reap	95.000
Spell Of The Ancient Magic	45.000	Ten Pin Allet	85.000	Toca Touring Racer Car	95.000
Sub Culture	95.000	Tomb Raider 2	105.000	Total Annihilation	95.000
Take no Prisoner	95.000	Tone Rebellion	95.000	Unreal	95.000
Tanka	95.000	Uprising	75.000	Virtual Cop 2	105.000
Test Drive 4	95.000	X-Car Racing	95.000	Warlord III	95.000
Turok	85.000	X-Com Apocalypse	95.000	Wing Commander Prophecy	105.000
Virtual Fighter 2	95.000	X-Wing Vs Tie Fighter	115.000	Worms 2	105.000
Wrecking Crew	85.000	Zork Grand Inquisitor	95.000	X-Wind Balance Of Power	75.000

GAME PAD

Pad con controllo multidirezionale
4 pulsanti configurabili per il
fuoco turbo e tiro singolo
Funzionale sia per destri che per
mancini
Levetta Joystick rimovibile



GRAVIS

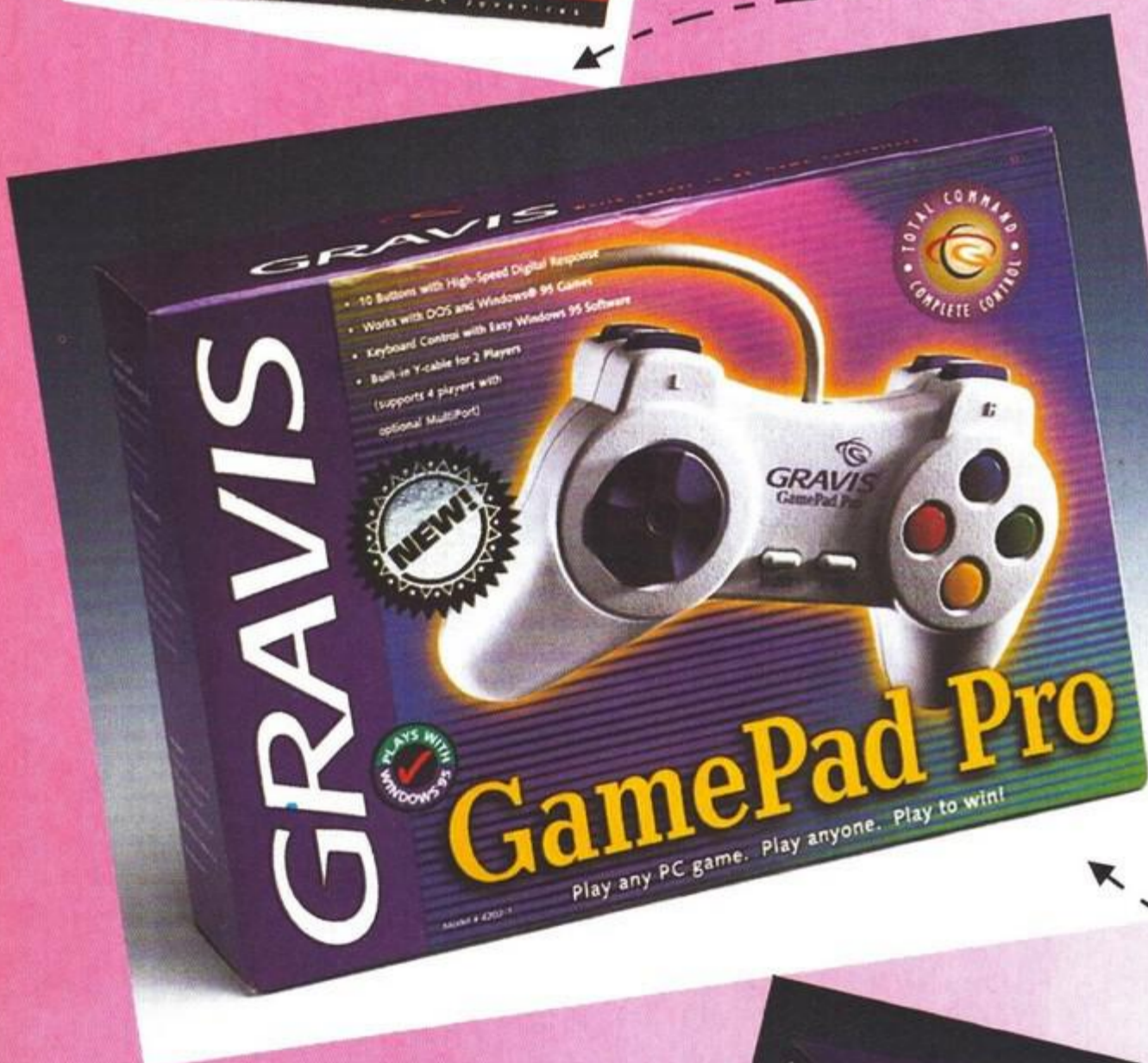
GAME PAD PRO

Controlli fino a 10 pulsanti
per 2 giocatori

Semplice connessione
plug&play con calibrazione
automatica

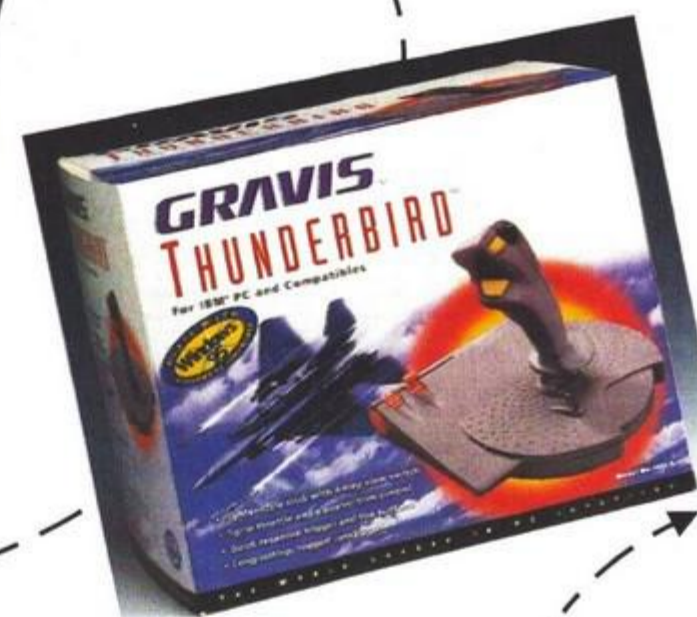
Cavo a Y premontato per
collegare 2 Pad

Consigliato da Fifa 98(c) !



FIREBIRD 2

13 pulsanti programmabili
per comandi da tastiera
Puntatore a 8 vie
programmabile
Disegno ergonomico per una
presa sicura

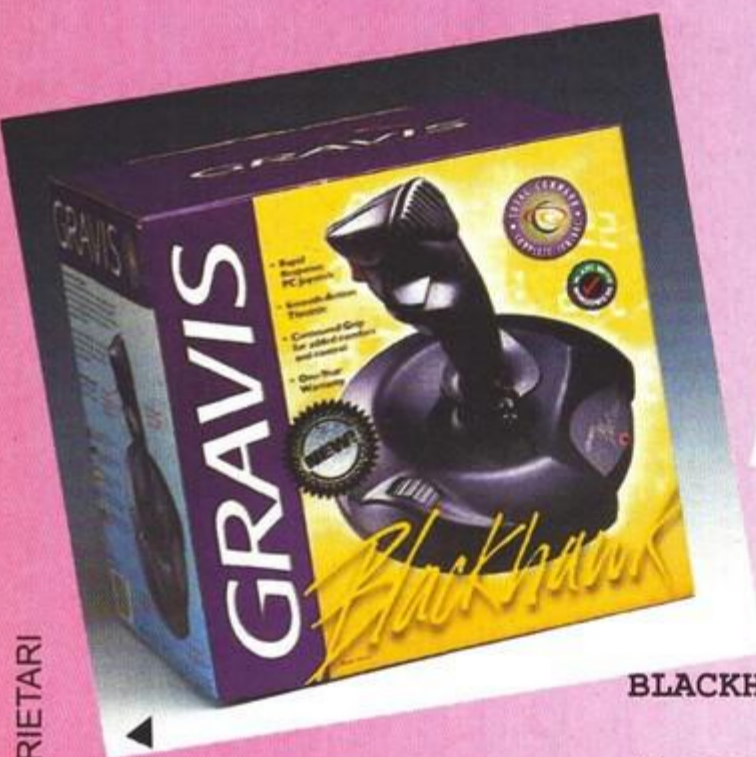


BLACKHAWK

Disegno ergonomico
4 pulsanti a risposta rapida
Base solida per una massima
stabilità
Componentistica di qualità
per una durata nel tempo

THUNDERBIRD 2

Fuoco a volontà con 4 pulsanti a
risposta rapida
Pulsanti a 4 vie per non perdere
il controllo del gioco
Manetta con innesto a 'T'
Disegno ergonomico per una presa
comoda e sicura
Tensione del Joystick
selezionabile a piacimento



PC PRO JOYSTICK

5 pulsanti di
fuoco compreso il
grilletto
Perfetto per
simulatori e
giochi arcade
Manetta
incorporata



Distribuiti da:

NEW MEDIA

TEL. 0543/720350 FAX 0543/720367

DISTRIBUTORE UFFICIALE

REPLAY

Se siete anche voi degli appassionati di emulazione saprete bene che questo mondo ha dei ritmi estremamente discontinui, per cui possono passare settimane senza che accada nulla, e poi può succedere che in un solo giorno escano dieci programmi diversi tra nuove release e aggiornamenti, come è accaduto proprio il mese scorso. Lo spazio è quindi ristretto e le novità di rilievo parecchie, dunque partiamo subito con **JROK's Arcade Simulator**, un emulatore del tutto nuovo che supporta Dig Dug 2, Galaga 3, Gaplus, Mappy, Sky Kid e Super Pacman; il suo

E' stato un mese ricco di grandi avvenimenti nel campo dell'emulazione: andiamo a scoprirli in questo secondo appuntamento con Replay, la rubrica dei nostalgici e degli eterni bambini...

della musica (ci sono però gli effetti). Sulla stessa falsariga, RAGE ha aggiunto il supporto per tutti e tre i titoli citati (con la musica per il primo R-Type!) oltreché per Dragon Breed e Hammerin' Harry: questo emulatore sta davvero facendo faville, e va tenuto in seria considerazione. Il fatto di potere avere sul proprio PC, in forma pressoché perfetta, due pietre miliari del videogaming come i due R-Type della Irem è poi cosa che ci riempie di gioia. Infine, System16 è finalmente uscito dopo lunghi mesi di attesa, completamente rinnovato; la



Rainbow Islands non è ancora giocabile con RAINE, ma forse è solo questione di tempo.



Dragon Breed non è un coin-op famosissimo, ma ha una certa componente di originalità e una grafica di tutto rispetto.

arrivo è stato annunciato con un paio di settimane di anticipo e ha lasciato piacevolmente stupiti, soprattutto per l'elevato livello di accuratezza dell'emulazione anche su PC non velocissimi. Altra release inaugurale è stata quella di RAINE, che sta per Rainbow Islands Emulator: fermi tutti, non gridate già al miracolo, perché in realtà questo programma è ben lungi dall'essere completato, e nessuno dei giochi supportati è giocabile, molti neppure funzionanti. La lista dei titoli, tuttavia, mette l'acquolina in bocca, se pensate che oltre a Rainbow Islands, RAINE include già il supporto per titoli come Dragon Ninja, Terra Cresta, Toki, Flying Shark e Puzzle Bobble. Ma passiamo agli aggiornamenti più succosi del mese, che riguardano Juno First Emulator, RAGE e System16. Il primo ha aggiunto il supporto per R-Type, R-Type II e Legend of Hero Tonma, tutti giocabili ma ahimè privi

R-Type è ormai più che un mito, e nella doppia versione di RAGE (US e Jap) è praticamente perfetto.



cosa più eclatante è che ora supporta Out Run, personalmente uno dei miei coin-op preferiti di sempre, oltre a nuove aggiunte come Super Hang-On, Alien Syndrome e Tetris (quello della Sega). In più, molti dei giochi sono ora dotati di sonoro digitale e, per quelli che ancora non ce l'hanno (come, purtroppo, Out Run), esiste un programmino che permette di ascoltare le musiche originali direttamente dalle ROM contenenti l'audio. E per chiudere, una breve notizia riguardo a EAGLE, una peculiare routine video applicabile a qualsiasi emulatore, che aggiunge alla grafica una sorta di effetto anti-aliasing, rendendo i cubettosi pixel dei giochi di ieri vellutati come le texture di oggi. Suona così incredibile che tutti, in rete, hanno pensato si trattasse di uno scherzo: invece è uscita una versione custom di MAME che dimostra come tutto ciò sia possibile. Se volete "toccare con mano" (e anche scaricare la suddetta versione), fate un giro all'indirizzo <http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/1555/>. Per tutti gli altri emulatori citati (sarebbe troppo lungo indicare ciascuna singola home page), fate riferimento a www.davesclassics.com, che contiene anche le relative ROM.

Jacopo Prisco



Ci vuole un PC veloce (P166+), ma Out Run gira in tutta la splendevolezza e la grazia del coin-op, sui nostri schermi.

ISTRUZIONI PER L'USO

Ho ricevuto parecchie e-mail da parte di lettori un po' spaesati da questi "emulatori", con richieste che variavano dal "dove posso trovare questo gioco" fino al "come faccio a farlo partire". A beneficio di costoro, ecco alcuni consigli di massima per orientarsi nel campo. Prima di tutto, un emulatore è composto di due elementi principali: l'eseguibile dell'emulatore e le ROM, che vanno generalmente poste in determinate sottodirectory nella cartella dedicata all'emulatore stesso. Non chiedetemi dove trovare questo o quel gioco: io non sono un motore di ricerca, eppoi basta un po' di abilità in rete e si trova tutto (...trovata una buona pagina sugli emulatori, basta seguire i link che sicuramente vi saranno offerti); far partire gli emulatori è estremamente semplice: se utilizzate Windows95 basta scegliere il comando Esegui dal menu Avvio, e digitare la linea di comando che vi serve, a meno che l'emulatore non possieda un'interfaccia propria. Qual è la linea di comando? Ogni emulatore, nell'archivio originale che scaricate dalla rete, contiene un esauriente file "readme" che vi aiuterà a districarvi in tal senso, senza troppe difficoltà. Infine, se volete evitare il trambusto delle linee di comando, in giro per la rete è pieno di FrontEnd, ovvero interfacce grafiche ausiliarie, che vi faciliteranno il compito. Ripeto anche gli indirizzi web citati sullo scorso numero, dai quali potete dare il via alla vostra navigazione: IENA (www.xenia.it/zzap/iena), Emu News (members.aol.com/~emunews) e Dave's Classics (www.davesclassics.com)

FORMULA 1 97



Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks or © and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. Licensed by Formula One Administration Limited. An official product of the FIA World Championship. ALL RIGHTS RESERVED.



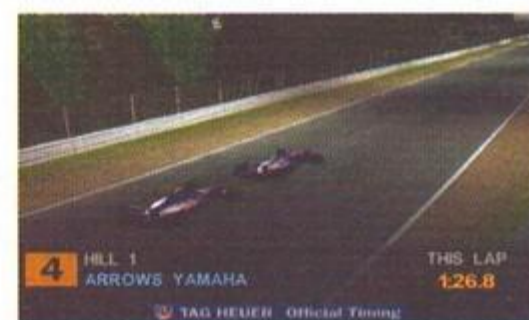
HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.119



Shell

Scalda i motori!

Porta la tua rossa alla riscossa



- Aggiornati dati e statistiche al 1997
- Licenza ufficiale F I A
- 35 piloti più la possibilità di editarne uno personalizzato
- 18 circuiti ufficiali completi
- 13 squadre e i 26 piloti dell'ultima stagione 1997
- Tutte le condizioni metereologiche, secco, bagnato, variabile, casuale
- Opzioni distinte per una modalità arcade e una di campionato
- Grafica 3D realistica, tra cui eventuali urti e danni alle monoposto
- Opzioni multiplayer fino a 10 giocatori in rete LAN
- Giocabilità immediata e realistica con accurata ricerca dei particolari
- Controllo individuale tramite intelligenza artificiale per le autovetture comandate dal PC
- Supporta la maggior parte delle schede acceleratrici 3D
- Visuale di gioco da: musetto, davanti al cruscotto, nel cruscotto e 3 panoramiche esterne alla macchina
- Completamente in italiano con commento di Andrea de Adamich

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 166 Mhz
- 16 MB di RAM
- Scheda acceleratrice 3DFX

Consigliato volante con pedali PC destiny



Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36



www.halifax.it

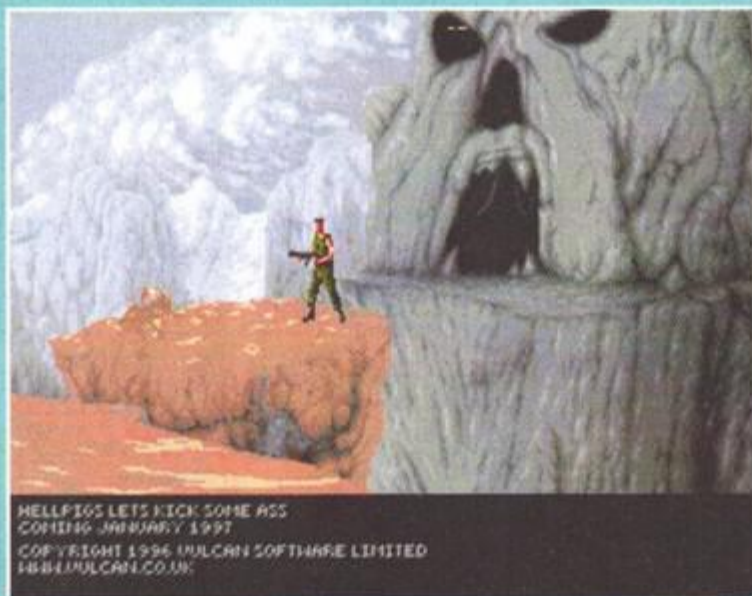
A LOOK IN THE FUTURE

VULCAN: TUTTA LA VERITA' SUL MERCATO AMIGA

Con una chilometrica e a tratti commovente dichiarazione ufficiale, Paul Carrington (fondatore e presidente della Vulcan Software Limited) si è sfogato contro l'andamento attuale del mercato Amiga raccontando passo per passo le esperienze vissute in questi 4 anni, puntando il dito contro i presunti responsabili (tra cui anche la Commodore e gli stessi utenti) e giustificando le scelte e i piani commerciali intrapresi per l'anno 1998. Per la verità si tratta di dichiarazioni tutt'altro che ottimistiche che dovrebbero far riflettere soprattutto chi passa le sue notti in IRC per cercare polli a cui vendere i suoi cd pirata. Nel suo comunicato, Paul ricorda che tra il giugno del 1994 ed il giugno del 1995 iniziò il grande esodo verso il PC: utenti, riviste, sviluppatori e distributori cambiarono sponda in breve tempo, ma la Vulcan decise di continuare a credere in quel sogno chiamato Amiga. Le cose però iniziarono a peggiorare col



passare del tempo: Babbo Natale del 1996 regalò milioni di PlayStation e di PC Multimediali ai suoi bambini, mentre la Vulcan "sgobba-va" per poter recuperare almeno le spese derivanti dalla pubblicazione e dalla distribuzione di titoli quali BurnOut e Tiny Troops (lamentarsi però per le scarse vendite di due giochi a malapena considerabili shareware, mi lascia sinceramente perplesso. NdTMB). Poi arrivò la Gateway 2000 e tornò l'ottimismo: grandi progetti per il futuro, l'arrivo dei primi giochi su CD, l'annuncio delle nuove schede PPC di Phase 5, il rinnovato entusiasmo degli utenti. Ma i giochi Amiga vendevano molto meno delle stesse riviste e dell'hardware ed era fin troppo chiaro che la pirateria aveva definitivamente ucciso il loro sogno. Ebbene, dopo 35 kappa di testo, Paul conferma la sua volontà di "aprire" al mercato PC e PlayStation e ci comunica di aver definitivamente cancellato alcuni progetti



HELLPIGS LETS KICK SOME ASS
COMING JANUARY 1997
COPYRIGHT 1996 VULCAN SOFTWARE LIMITED
WWW.VULCAN.CO.UK

su CD per Amiga come Breed2000, 3D Games Creator, Jet Pilot Expansion e Valhalla 4 (tutti piuttosto mediocri, a dirla tutta. NdTMB) e di aver interrotto lo sviluppo di Hellpigs e Wasted Dream in attesa di nuovi sviluppi. In ogni caso il 1998 ci porterà Genetic Species (in uscita a giorni), Desolate, Hard Target, Explorer 2260, Maim & Mangle e altri titoli esclusivamente studiati per Amiga ultra-pompanti (schede grafiche, 68060, PPC) e la Vulcan continuerà ad "arruolare" gli eventuali nuovi team che nasceranno, nella speranza che gli utenti comprendano la morale della favola e che la Gateway 2000 sia più responsabile della Commodore nella gestione del NOSTRO sogno.

DEAD OR ALIVE?

I mesi di gennaio e febbraio sono stati caratterizzati da un susseguirsi di voci e pettegolezzi (più o meno maligni) circa la Alive Mediasoft, già autrice del discreto BLADE e già al lavoro su conversioni di tutto rispetto quali quelle di DOOM 2 e di PHANTASMAGORIA. Tali voci hanno scatenato un vero e proprio putiferio fino a costringere Andrew Reed a rilasciare una serie di comunicati stampa e di precisazioni. Innanzitutto DOOM 2, anche a causa della minaccia di azioni legali da parte della ID Software, non uscirà mai più: in realtà la Alive aveva intenzione di modificare il codice di ADOOM (famoso porting disponibile gratuitamente su Aminet) e di venderlo unitamente alla versione PC originale di DOOM 2 e quindi una conversione vera e propria non è mai esistita (del resto sarebbe stato ridicolo, viste gli svariati porting gratuiti disponibili su Aminet. NdTMB). Cattive notizie anche per PHANTASMAGORIA, che sicuramente avrà la stessa infelice sorte perché in questo caso la Alive stava lavorando a un emulatore (tipo ShapeShifter) che avrebbe permesso di giocare la versione originale per MAC su Amiga. Buone notizie invece per THE HAUNTED, il cui sviluppo procede a tempo pieno dopo la decisione degli autori di migliorare decisamente l'impatto grafico grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione interlacciata e di rivedere il sonoro e la giocabilità. E proprio mentre stavo per consegnare le news di marzo, l'ennesimo comunicato stampa di Andrew Reed mi ha annunciato il ritorno della Alive Mediasoft all'originaria attività di vendita per corrispondenza di software Amiga e la nascita della CRYSTAL SOFTWARE, una "costola" della Alive che dal 3 marzo 1998 rileverà a tutti gli effetti i progetti di pubblicazione e distribuzione di giochi già annunciati quali Gilbert Goodmate (di cui ho visto e giocato un brevissimo demo che promette davvero bene), Tank Goblins, Arcangel e un paio di misteriose conversioni (stavolta ufficiali e completamente licenziate) da PC.



GAME/2PLAY/BLITZBOMBERS.LHA

Lo stravagante titolo di questo box dovrebbe farvi capire che i Red When Excited hanno mantenuto la loro promessa e nei primi giorni di febbraio hanno reso disponibile su Aminet la versione completa di BLITZ BOMBERS (di cui detengono però il copyright). Dopo due anni (il codice era finito al 99% già nel gennaio 1996, ma il gioco non era stato mai completato e distribuito per evitare problemi legali con un'altra software house), questo piccolo gioiellino ci è stato dato in dono nello stesso identico stato di completamento e senza quei necessari fix e quelle aggiunte varie (tra cui anche una guida) che ne avrebbero fatto un gioco commerciale ad altissimo livello. Ma si sa, a caval donato non si guarda in bocca e noi non possiamo che gridare un forte GRAZIE per quello che a tutti gli effetti diventa, a mio modesto parere, il nuovo termine di paragone per tutti i giochi simil-Dynablast. Se fosse stato recensito, gli avrei senz'altro dato un voto superiore al 90% grazie soprattutto alla grafica, alle numerose modalità di gioco e al completo sistema di preferenze. Quindi, se avete un Amiga AGA con almeno 1.6 mega di chip ram e con meno di 2 mega liberi su hard disk, scaricatevi subito questo stupendo giochillo e caricatelo facendo il boot senza startup-sequence e lanciando il SetPatch (altrimenti non funzia).

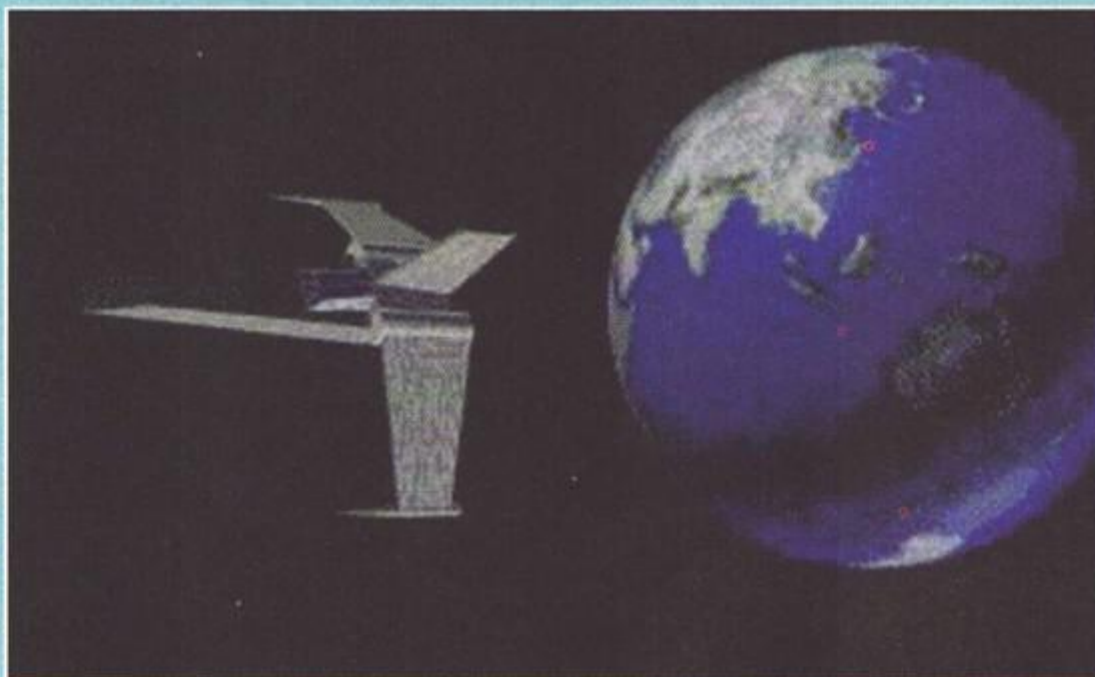


© LEADING EDGE 1995

DI TUTTO UN PO'

Bentornati all'attesissimo appuntamento con le "notiziule" di questo mese: innanzitutto sappiate che gli autori di **ALMAGICA - SCIONS OF A FORGOTTEN WORLD**, dopo una serie di contrattempi e difficoltà, stanno cercando persone in grado di aiutarli a portare a termine il gran bel lavoro già iniziato: dunque, se siete dei piccoli geni del C, collegatevi su www.ind.mh.

se/-ing9435/DSP per saperne di più: vi assicuro che il lavoro è tanto e c'è posto per tutti! Se invece non sapete programmare nemmeno il videoregistratore, però siete dei fantasiosi pazzereLLoni con una buona conoscenza dell'inglese e delle avventure grafiche in stile Monkey Island, provate a contattare i Prelusion per poter essere lo sceneggiatore del loro **GILBERT GOODMATE** (prelusion@swipnet.se). Dopo le richieste di aiuto, vi segnalo l'uscita di un nuovo demo di



STARFIGHTER: finalmente la grafica è stata completamente ridisegnata e il combattimento spaziale in 3D sta raggiungendo un ottimo livello di giocabilità. Per quanto riguarda le prossime uscite, la data di rilascio di **PULSATOR** è stata fissata per il 20 aprile, mentre quella di **SKIMMERS** è stata drammaticamente rinviata a causa del "crash" contemporaneo degli hard disk dei due coders Alvaro e Gareth. I ragazzi della Skillo Interactive mi hanno fatto invece sapere che oltre ai già annunciati **Martian Tales** e **Radiation**, è in cantiere un originale simulatore di stazione televisiva di cui non si sa nulla a parte il significativo titolo: **KRUD TV**. Nel frattempo una nuova software house tedesca chiamata **VERKOSOFT**, ha annunciato la prossima commercializzazione di **WHEELS ON FIRE** (già recensito nella sua versione shareware) e di **POWDER** (shoot'em up di cui dovrete vedere una foto qui di fianco). Per concludere, vi segnalo l'annuncio del solito clone di **Command & Conquer (COUNTER STRIKE)** e del solito clone di **Elite/Frontier (ORION WARS)** che avranno le solite caratteristiche e supporteranno il solito hardware. ;)



UNO TIRA L'ALTRO...

Mentre è in atto una sfida all'ultimo kappa per stabilire quale sia il miglior porting di **Doom** per Amiga (secondo me **ADoom** è un gradino sopra gli altri)(sottoscrivo, ndTMB), la Parallax ha rilasciato nel pubblico dominio i sorgenti di **Descent I** (versione 1.5 priva però delle parti relative al sonoro e al gioco in rete) ed è iniziata un'altra sfida che per il momento vede in gara solo due porting che peraltro richiedono espressamente almeno un 68040 e una scheda grafica (è comunque stata rilasciata una versione **AGA** qualche giorno fa. ndTMB). Nella quasi certezza che con le prossime versioni il tutto possa girare decentemente anche su sistemi meno potenti, godiamoci tutto il ben di Dio che stranamente ci viene regalato in quest'ultimo periodo (tra breve saranno rilasciati anche i sorgenti di **Net-scape** e poi saranno dolori per tutti!).

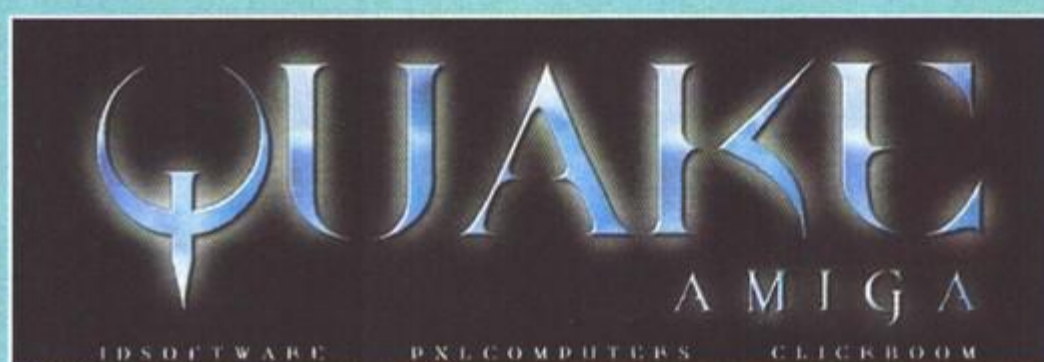
MADE IN ITALY

Tornano a farsi sentire gli italiani: Fabio Bizzetti ci ha fatto avere i primi screenshots di **VIRTUAL KARTING 2**, seguito della divertente simulazione di kart che sarà finalmente disponibile in aprile. Fabrizio Stoduto mi ha invece mandato un demo di **OLOFIGHT** in anteprima per TGM: dopo tanti screenshot ottimamente realizzati, finalmente volano le mazzate e stavolta fanno male davvero (complimenti!). Sirio Spera (direttore delle pubbliche relazioni della Underground Software) ci fa invece sapere che il rendering di **THE GOLEM** è mastodontico e sta portando via parecchio del loro tempo, ma che entro la primavera potremo finalmente avere tra le mani la versione finale di quella che si annuncia una vera e propria svolta tecnologica: pare infatti che con l'ottimizzazione del motore di **THE GOLEM** (il famoso **XFL97**) sarà addirittura possibile vedere su Amiga dei veri e propri capolavori della cinematografia internazionale, magari con una qualità grafica superiore al VHS e con un audio surround a quattro canali. Schede MPEG? Assolutamente no: un Amiga AGA ed un lettore cd-rom 6x saranno più che sufficienti.



SEMPRE PIU' CLIKBOOM

Su Aminet è disponibile un primo patch per **MYST** (versione 1.1) che corregge tutti (o quasi) i bug presenti nel vecchio eseguibile e permette finalmente a tutti i possessori di schede grafiche di avere accesso alla versione **CGFX** a 24 bit (in cui come bonus è stata anche aggiunta un'animazione **clickBOOM** che ovviamente non sarà visibile sulla versione **AGA**). Per evitare gli stessi errori commessi nel rilasciare frettolosamente la prima versione di **MYST** e per essere certi del fatto che tutti gli add-on originali per PC funzioneranno perfettamente anche sulla versione Amiga, la data di rilascio di **QUAKE** è slittata alla fine di Febbraio. Intanto i **clickBOOM** hanno ottenuto il necessario "nulla osta" dalla id Software per poter convertire e pubblicare **QUAKEWORLD**, versione multi-player di **QUAKE** espressamente dedicata al gioco in rete anche con connessioni poco veloci



ON ESCAPEE

La Terra del futuro, una realtà alternativa, un eroe agilissimo e una storia incasinata. Non avete capito? Allora facciamo un rapido Flashback...

Ebbene sì, Conrad B. Hart è a riposo da un pezzo e probabilmente avrà anche messo su pancia, ma la storia del mondo è circolare e prima o poi tutto doveva succedere di nuovo. Daniel White, pacifico terrestre del prossimo millennio, un bel giorno riceve direttamente in soggiorno la più sgradita delle visite: un controllo fiscale? Peggio, una pattuglia aliena, una delle tante che si vedono gironzolare per le strade da quando gli esseri umani hanno preso a frequentare altre

rottami della spaziomobile e constata di non essere più nello stesso posto: si direbbe una discarica, senza nessuno in giro, e senza nessun elemento che gli consenta di ricostruire dove si trova e perché gli sia stato fatto questo. Ah, se avesse giocato Another World, invece di guardare tutta quella televisione, adesso avrebbe almeno un punto di partenza... Invece, per capirci qualcosa dovrà attraversare ben sette livelli, labirintici quanto basta, organizzati in forma di arcade-adventure con relativi oggetti da recuperare e usare al momento giusto per arrivare in fondo all'avventura. Ciò detto, si potrebbe tranquillamente chiudere il discorso annunciando che i programmatori della Invictus si sono esplicitamente prefissi lo scopo di rifare (e possibilmente migliorare) quel gran classico di Flashback, ma ci sono

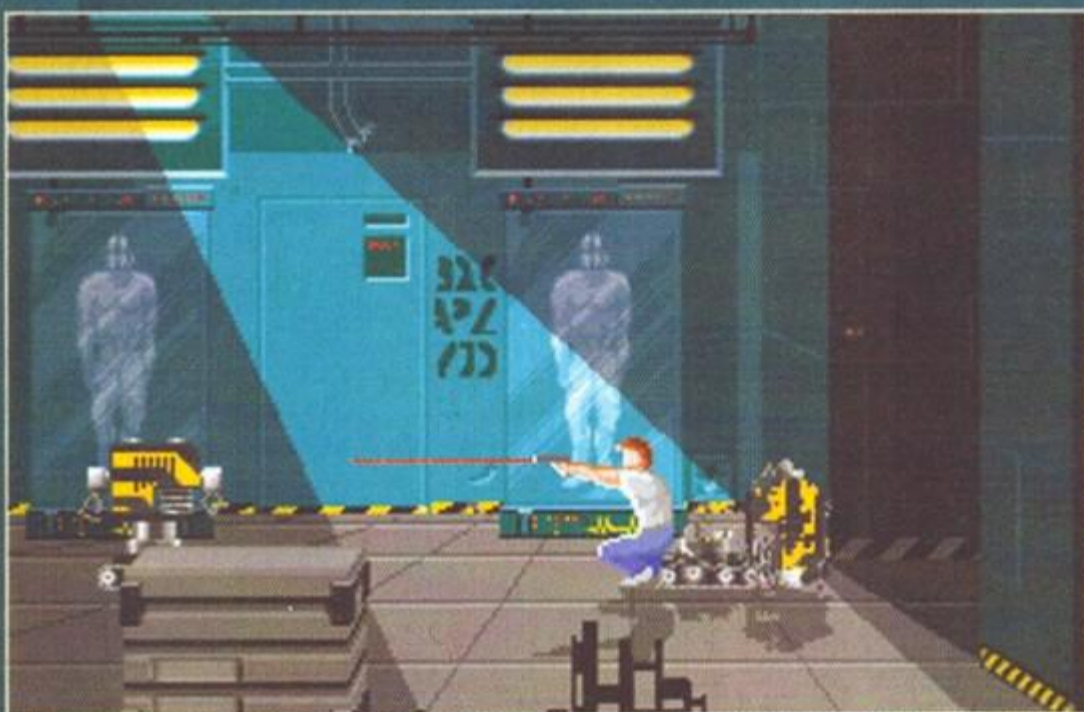
recuperare e usare al momento giusto per arrivare in fondo all'avventura. Ciò detto, si potrebbe tranquillamente chiudere il discorso annunciando che i programmatori della Invictus si sono esplicitamente prefissi lo scopo di rifare (e possibilmente migliorare) quel gran classico di Flashback, ma ci sono



Di tanto in tanto il gioco vi presenta qualche enigma puramente logico. In questo caso dovete premere contemporaneamente tutte le pietre esterne, mentre ora esse sono tutte sollevate.

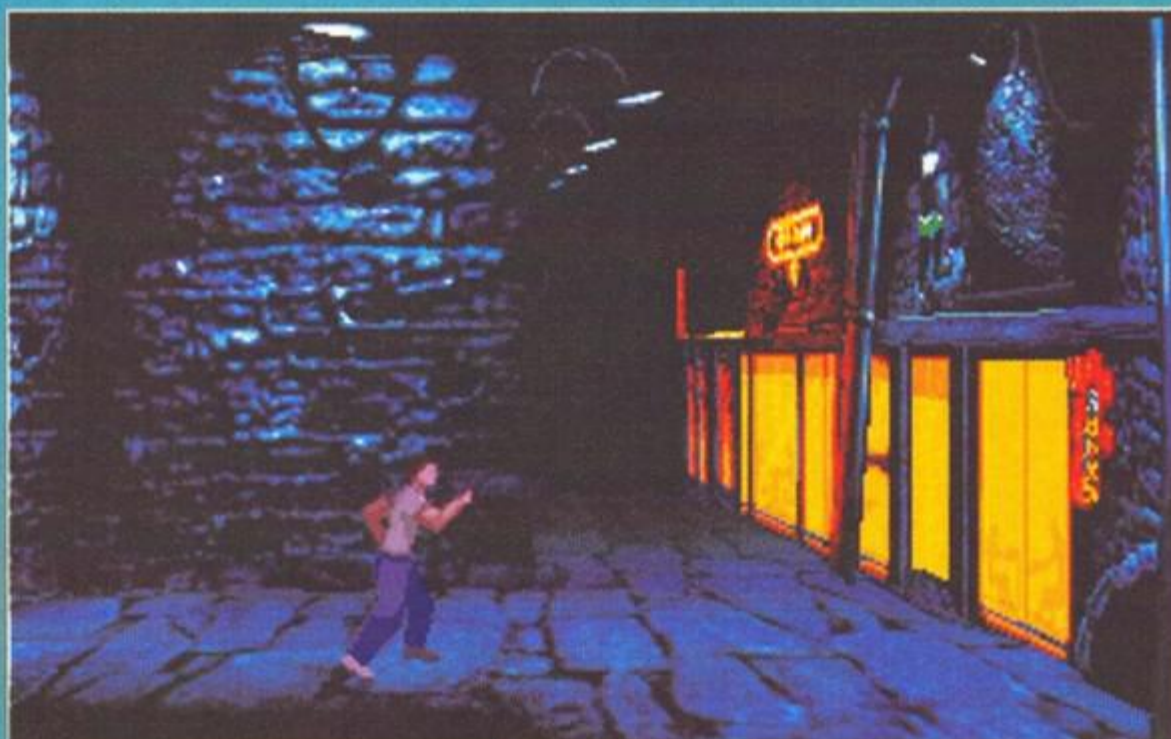
cestino che abitualmente mi mette sullo scaffale, vero Mirko?) (La verità è che ho dei mandanti... NdTMB).

In pratica Daniel è un eroe agilissimo, capace di correre, saltare e rotolare lungo una serie di schermate fisse, e in grado (dopo averne trovata una) di destreggiarsi egregiamente anche con la pistola. Queste sue doti possono essere attivate tramite



forme di vita esterne al sistema solare. Molti uomini hanno già fatto la fine dei desaparecido per mano di questi alieni, solo apparentemente pacifici, ma Daniel proprio non credeva che sarebbe venuto il suo momento. Dopo una strenua quanto inutile resistenza il nostro eroe viene messo fuori combattimento e caricato su una velocissima macchina. Al risveglio, Daniel decide di giocarsi il tutto per tutto e improvvisamente si ribella, facendo perdere il controllo dell'automobile ai suoi aguzzini. Una sgommata, un'altra, il guard-rail che si avvicina, un volo di centinaia di metri... E' la fine? No, che diamine, l'auto si trasforma in un piccolo velivolo e incurante della scazzottata che si sta svolgendo all'interno dell'abitacolo arriva dritta a destinazione. Non essendoci nessuno a manovrare la cloche, l'atterraggio non è dei più felici, e l'unica cosa di cui White ha tempo di rendersi conto prima di svenire è che i suoi rapitori sono morti nell'impatto. Al risveglio, ancora scosso dall'esperienza, Daniel riesce a trascinarsi fuori dai

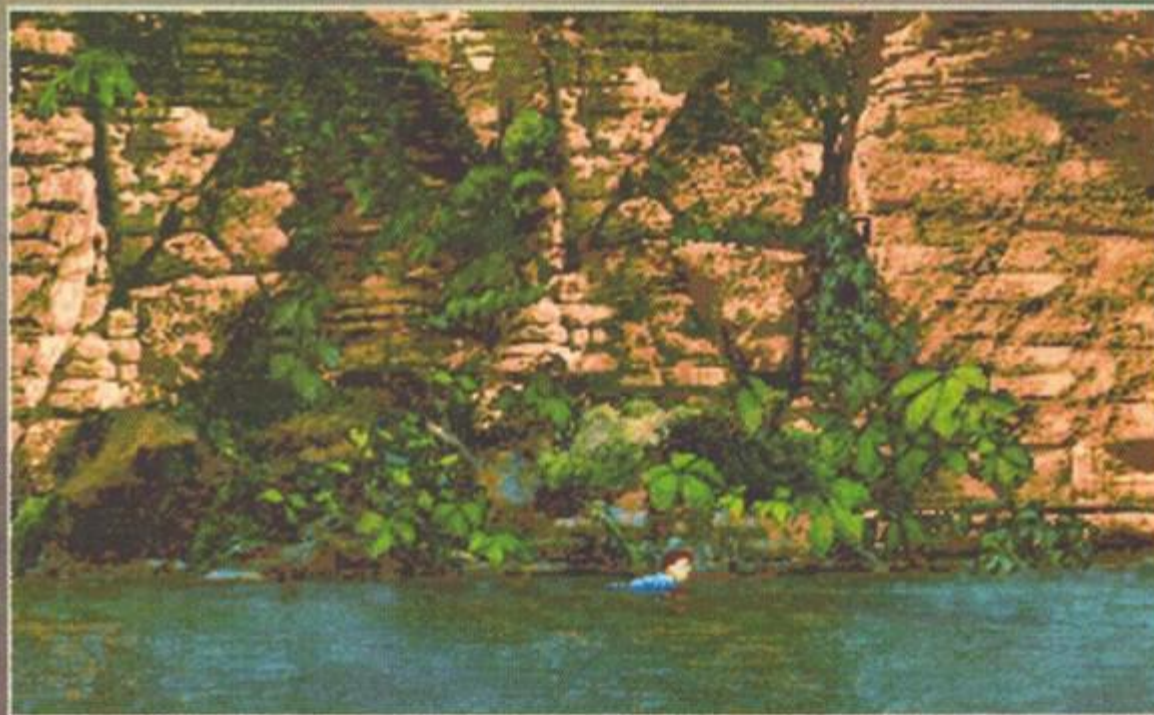
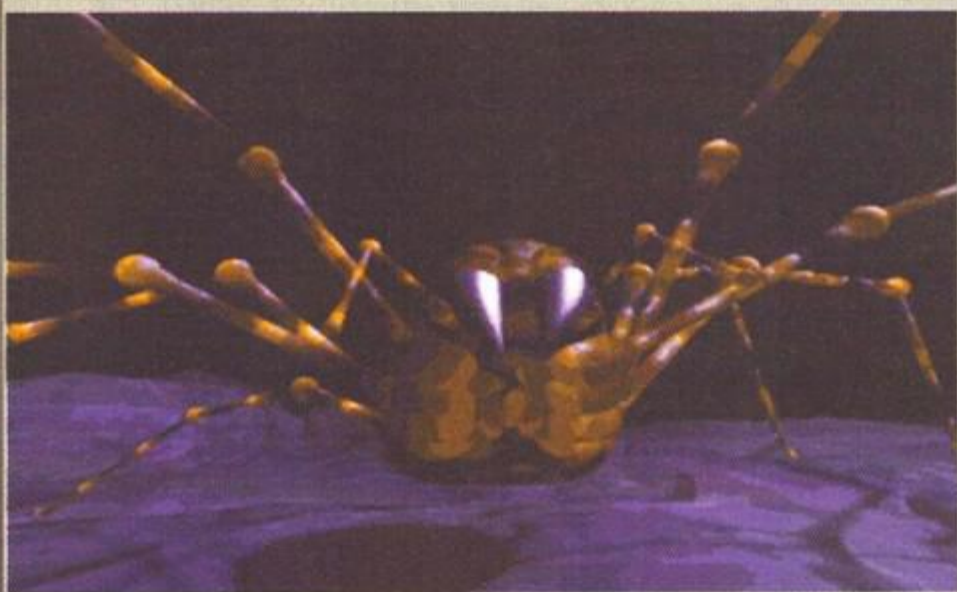
Ecco qua il nostro agilissimo amico che si abbassa per eliminare due robot guardiani.



Ma perché, ogni volta che vado in giro per la città, devo essere sempre stanco, solo e inseguito?

Daniel è un eroe completo: corre, nuota e va a manetta. Sullo sfondo la lussureggiante vegetazione locale.

E questa è la sequenza (del ragno) che mi ha fatto imbruttire durante la partita!



L'OPINIONE DI MAXIME

Sorpresa! Lo stipendio del TMB me lo frego io (intanto i tuoi assegni passano sempre per mano mia... NdTMB). A parte gli scherzi, questo è uno dei pochi giochi per Amiga che ci siamo letteralmente litigati in redazione: alla fine l'ha spuntata il buon Alessandro, ma non ho resistito alla tentazione di voler dire la mia (anche se per la verità mi trovo d'accordo con Alex per molte cose). Se la recensione l'avessi scritta io, avrei sicuramente aumentato il globale di almeno un paio di punti: questo perché, a parte la sorprendente somiglianza con Flashback, era da tanto tempo che non vedevo una tale grafica (tutta disegnata a mano come ai vecchi tempi) e una tale accuratezza per i particolari, sia grafici che logici (d'altronde i programmatori hanno avuto un bel po' di tempo per pensarci). Insomma onEscapee mi ha convinto, ma non al punto di poter essere considerato un capolavoro: nonostante le sequenze cinematiche che accompagnano costantemente la nostra azione, nonostante l'incredibile livello acquatico, nonostante una programmazione quasi perfetta e nonostante la localizzazione in 14 lingue diverse, questo primo titolo pubblicato dalla Sadeness Software ha come punti deboli il fatto che a volte si arriva a risolvere gli enigmi per esclusione (sperimentando prima tutte le varie morti possibili) e il fatto che una volta completato non troveremo nulla di diverso nel ricaricarlo. Inoltre, qualche idea in più non avrebbe affatto guastato (visto anche lo spazio che c'è in un CD)...



Daniel, ma che fai? Ti ho detto che questo non è il gioco di Tarzan...

joypad, joystick e/o tastiera. Le schermate sono tutte collegate tra loro e, naturalmente, non sono tutte accessibili sin dall'inizio; il bello dell'avventura sta proprio nel recuperare gli oggetti che, usati nel modo e soprattutto nel posto giusto, consentono al nostro eroe di visitarle svelando nel contempo il mistero. In Onescapee c'è una maggiore focalizzazione sulla trama, sull'elemento esplorativo, rispetto a Flashback dove invece spesso le stanze erano organizzate in modo da mettere alla prova il giocatore come in un classi-

Questo simpatico mostriciattolo sta per fare un lauto pranzo a base del sottoscritto. Si tratta di una delle tante sequenze di morte di Onescapee.

Ora è arrivato il momento di scendere sott'acqua, e sarà bene che Daniel si sbrighi se non vuole morire annegato.



co platform. Gli autori del gioco hanno cominciato a lavorare sul concept addirittura nel 1993, all'indomani dell'uscita dei due giochi della Delphine che li impressionarono così tanto, ma da quel momento in poi Onescapee è stato praticamente rifatto dalle fondamenta, con una costante revisione del codice a mano a mano che il tempo passava e crescevano le capacità di questi programmatori slovacchi. Ecco quindi con cinque minuti d'introduzione, narrante la storia che vi ho esposto qualche riga fa, e una serie di sfondi disegnati a mano

REVIEW

per rendere al meglio l'atmosfera. L'animazione di Daniel è la stessa di quella di Conrad B. Hart, con la possibilità di farla girare a 18 o 25 fps a seconda della velocità del vostro computer. Sempre per quanto riguarda le opzioni, il gioco gira in multitasking e supporta varie risoluzioni a beneficio di chi disponga dell'hardware adatto. Non esiste possibilità d'installazione, ma d'altronde con un qualsiasi lettore 4x tutti i dati saranno accessibili immediatamente. Tra i circa 170 Megabyte di materiale del CD troverete anche le versioni HTML e TXT della documentazione, tradotta anche in italiano, contenente una nutrita serie di consigli che se non sono un walkthrough ci vanno molto vicino. Non ho controllato se ci sia tutto, ma devo ammettere che se fosse rimasto qualche punto oscuro la cosa non mi dispiacerebbe: prima di tutto perché vi divertireste di più e, secondo, perché così avrei un motivo per pubblicare la soluzione sul CD!

Alessandro La Spada

A 1200

Se l'intenzione era fare una versione riveduta e corretta di Flashback, bisogna dire che i programmatori ci sono riusciti.

Anche troppo bene, direi, visto che alla fine Onescapee è praticamente identico al classico risalente ormai al Settecento dell'era videoludica. Quando nell'articolo dicevo che l'animazione di Daniel è uguale a quella di Conrad B. Hart non stavo scherzando, si tratta proprio di due personaggi identici (ad eccezione del giubbotto svolazzante). Questo naturalmente non è un male, tenuto conto anche della buona fattura dei fondali e della presenza di una sezione di nuoto, utile per dare varietà. Le sequenze cinematiche d'intermezzo sono molto ben fatte, ve lo dico dopo aver provato un certo ribrezzo nel vedere quella del ragno. Vista la loro bellezza e tutto lo spazio libero sul CD, forse si poteva usare quello stile anche per l'intro vera e propria, che nonostante la lunghezza ha un design un po' datato. Lo svolgersi dell'avventura è divertente, soprattutto per chi non dimentica cos'ha provato giocando con le pietre miliari della storia videoludica e, quindi, giocherà con piacere a qualcosa che ne ricalchi lo stile. L'importante, appunto, è che abbiate quest'esigenza e che vi piacciono gli arcade-adventure, perché in effetti qui non c'è niente d'innovativo. La presenza degli spoiler, senza nessun codice d'accesso o protezione, accorcia un po' la longevità.

Visto che ne abbiamo avuto il tempo, Onescapee l'abbiamo guardato in tre e le posizioni alla fine sono simili: per me è buono, per Maxime ottimo e per Mirko... ancora non lo so, ma mi gioco il suo stipendio che non resisterà alla tentazione di mettere qui di seguito una NdTMB con la sua opinione (più che positiva, tanto da raccomandarvi l'acquisto del gioco NdTMB).

H A R D W A R E

Onescapee si accontenta di un Amiga AGA con 68020, lettore CD e 4 Mega di memoria libera (almeno uno di chip), sul sito della Invictus è disponibile una patch per schede grafiche. La documentazione sul CD è tradotta in italiano e il gioco si avvale delle preferenze settate in Locale per stabilire il linguaggio.



L'ARMA FINALE.

DWA



L'unico joystick che comandi muovendo la testa. Compatibile con tutti i giochi e applicativi per PC.

La rivoluzione dei PC game. UR Gear è il casco che ti fa diventare un joystick!

Ecco le incredibili caratteristiche:

- Utilizzabile con tutti i giochi e applicativi per PC
- Pronto per Internet
- Rilevamento 3D di posizione o movimento sui tre assi
- Elevatissima precisione:



- Funzionalità mouse a mani libere

Compreso di software per il riconoscimento vocale Dragon Technology con vocabolario di 20 termini per la funzione mouse

- Microfono unidirezionale e suono stereofonico
- Gamepad per comandi ausiliari

Lit. 179.000 + IVA

fornito a corredo. Ospita 4 pulsanti per sparo/accelerazione, configurabile a tuo piacimento

- Collegamento a porta game e porta seriale
- Semplice da installare ed utilizzare
- Leggero ed ergonomico
- Disegnato da *pininfarina*

Per ulteriori informazioni

Numero Verde
167-019331

Disponibile presso tutti i punti vendita Union e nei migliori negozi di informatica. Distribuito da: Union, Delta e Software&Co. Disponibile inoltre nel catalogo Misco.

VIDEO COMPUTER S.p.A. - Via Antonelli, 36 - 10093 Collegno (Torino)
Tel. 011/403.48.28 r.a. Fax 011/403.33.25 r.a. - E-mail: unionreality@videocomputer.it

UNION
Software&Co

Delta
DISTRIBUZIONE



UNION
REALITY
The 3-D Reality Technology



Il più bel clone di Indiana Jones mai realizzato nella storia dei videogames!

Probabilmente questa idea di giocare a calcio sulle macchine deve essere venuta in mente al presidente della Fifa...

Avete presente quella scena di Indiana Jones nella quale c'è un tizio che inizia a maneggiare due spade come un giocoliere per intimorire il buon Indiana? Dopo tutti quei bei giochetti, in una frazione di secondo Indiana estrae la pistola e gli spara. E' esattamente quello che sta succedendo in questa recensione: dopo 6 mesi di entusiastici annunci, sto per esplodere le mie crudeli cartucce giornalistiche. Non c'è bisogno che io vi dica che Street Racer è l'ennesimo gioco di "macchine" in simul-3D (c'è qualche texture appiccicata qua e là, niente di più), questa volta



Erano altri tempi quelli di Lotus, inutile negarlo...

soché tutto (armi, combattimento, danni, collisioni, difficoltà, numero di giri per gara, velocità) e di creare il proprio campionato personalizzato salvandolo addirittura con una password (se proprio avete paura che qualcuno possa copiare le vostre "creazioni").

Massimo "MAXIME" Marino.



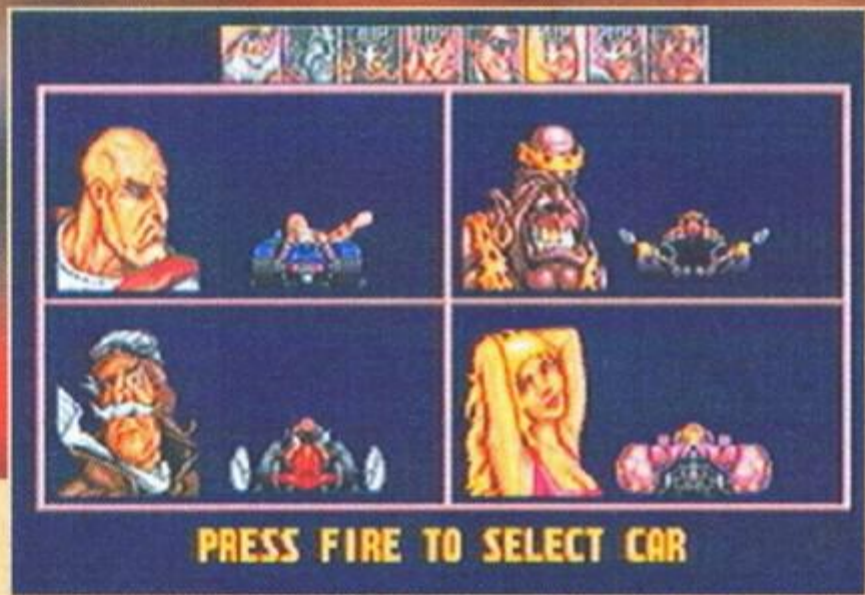
La modalità rumble non è certo delle più spettacolari, soprattutto perché giocata in un "catino".

cando di danneggiare le loro macchine) e, la seconda, di giocare una partita di calcio (all'aperto, al coperto o sul ghiaccio!) comodamente seduti sul proprio kart, anche qui tirando mazzate a destra e a sinistra allo scopo di recuperare la palla e di segnare più goal degli avversari. A seconda del personaggio che sceglieremo, avremo a disposizione differenti mosse (dagli schiaffi, alle bastonate, all'abilità di volare) e differenti colonne sonore. Nel testa a testa e nel campionato ci troveremo all'interno di canoniche piste da percorrere nel più breve tempo possibile, magari davanti agli altri: dalla Transilvania al Monte Rushmore non mancheranno alcuni paesaggi ben realizzati. Non mancheranno i bonus, i power-up, i turbo e qualche tocco di classe come le piste segrete, i personaggi che appariranno a sorpresa sullo schermo e il famoso "playback": sarà infatti possibile, a fine gara, rivedere la corsa da direzioni e da punti di vista diversi. La grafica è (a tratti) molto carina, il sonoro non è dei migliori, il menu delle preferenze permette di modificare pres-

no alcuni paesaggi ben realizzati. Non mancheranno i bonus, i power-up, i turbo e qualche tocco di classe come le piste segrete, i personaggi che appariranno a sorpresa sullo schermo e il famoso "playback": sarà infatti possibile, a fine gara, rivedere la corsa da direzioni e da punti di vista diversi. La grafica è (a tratti) molto carina, il sonoro non è dei migliori, il menu delle preferenze permette di modificare pres-

ispirato però al più celebre Mario Kart al quale ha dato in passato un po' di filo da torcere su altre piattaforme. Caricato il gioco e selezionato il numero dei giocatori umani (da uno a quattro, anche se un vecchio comunicato stampa parlava di una rivoluzionaria opzione ad 8 giocatori contemporaneamente sullo stesso schermo), potremo scegliere tra cinque diverse modalità di gioco: pratica, testa a testa, campionato, "rumble" (voi come lo tradurreste?)(rissa? NdTMB) e calcio. In particolare queste due ultime modalità rappresentano delle originalate che ci permetteranno, la prima, di correre all'interno di una pista circolare in cui il solo scopo sarà quello di essere l'ultimo a essere gettato fuori dalla pista (magari massacrando di botte gli avversari e cer-

I mentecatti presenti in questo gioco potrebbero senza ombra di dubbio vincere l'Oscar del fallimento.



A1200

Volete tutta la verità, nient'altro che la verità, dico "lo giuro"? Lo giuro: Street Racer mi ha profondamente deluso. L'ottimistico

comunicato stampa che era stato diffuso in agosto dalla Epic Marketing parlava di una conversione da Playstation che sarebbe divenuta il miglior gioco di macchine per Amiga: in realtà si tratta di una ben più modesta conversione da Mega Drive che verrà archiviata senza troppo chiasso tra la marea di giochilli dalle grosse potenzialità e dalla cattiva realizzazione. Sì, perché Street Racer sarebbe potuto essere un gioco stupendo se qualcuno si fosse degnato di migliorare la giocabilità (è molto veloce, è vero, ma la velocità non è tutto nella vita... pensate al sesso per esempio) e di renderlo più divertente. Il gioco del calcio è assolutamente ingiocabile e ci si riduce ad andare avanti e indietro senza un vero scopo, visto che la palla si troverà sempre dal lato opposto rispetto alla nostra macchina: né la grafica ci aiuta ad avere un corretto senso della prospettiva, incasinando non poco le nostre menti malate. Idee carine ce ne sono parecchie (il playback, le "mazzate", lo stesso gioco di "calcio automobilistico"), ma rimangono pur sempre idee in una valle di lacrime.

H A R D W A R E

Street Racer è disponibile sia su floppy disk (uno), sia su CD-ROM. La versione su dischetto funziona anche su Amiga 1200 di base ma non è installabile su hard disk, mentre la versione CD necessita (sulla carta) di un totale di 4 mega di ram, è eseguibile sia in modalità PAL che NTSC ed è installabile su hard disk grazie a un programma esterno realizzato dal solito Jean-Francois Fabre (il re degli hd-installers e degli aga-fix). In teoria la versione CD dovrebbe contenere una introduzione in stile cartone animato, ma sulla versione che mi ha fornito la Epic Marketing non ho trovato nulla di tutto questo.

PRESENTAZIONE
 GRAFICA
 SONORO
 GIOCABILITA'
 LONGEVITA'

65

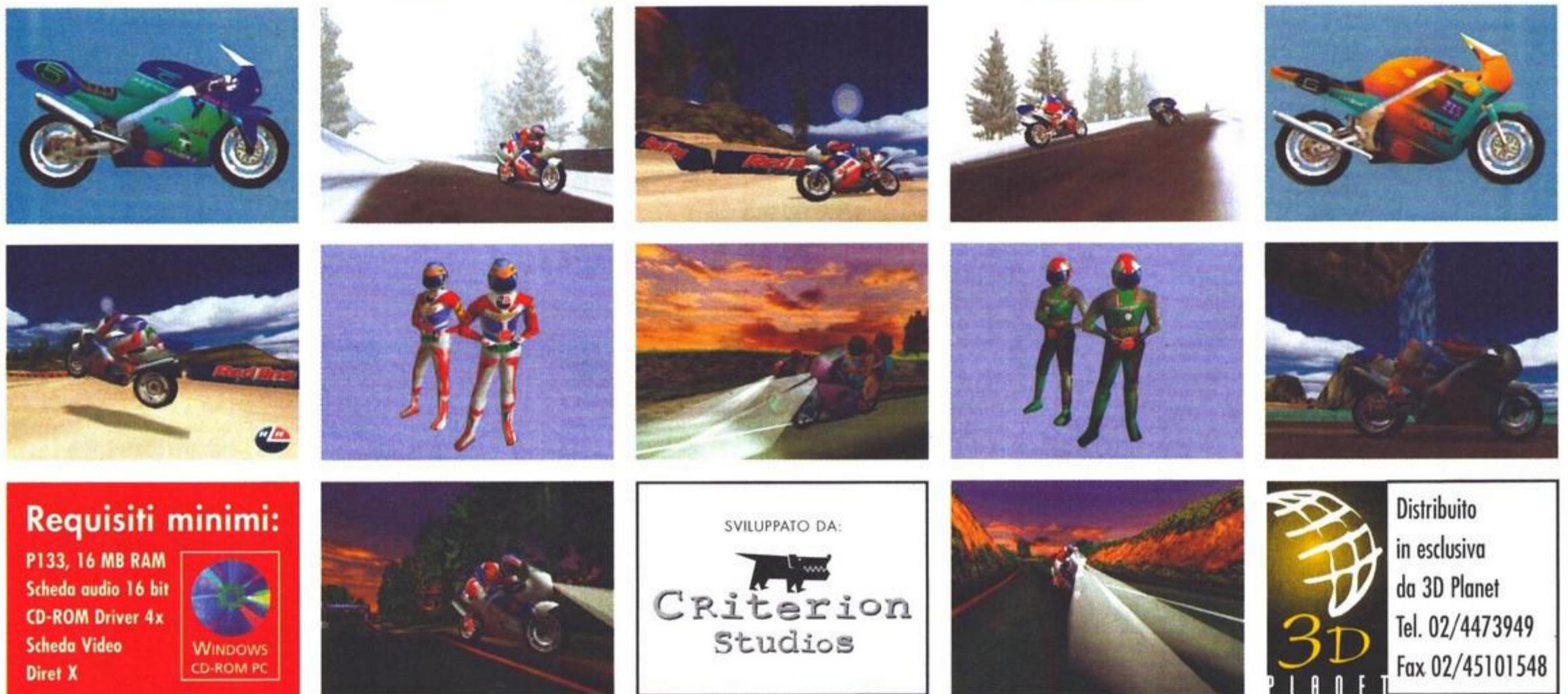
GALE

Redline Racer



ACCENDI LA VOGLIA DI CORRERE!

©1998 Ubi Soft Entertainment / Criterion Studios - Tutti i diritti riservati - Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.



Requisiti minimi:

P133, 16 MB RAM
Scheda audio 16 bit
CD-ROM Driver 4x
Scheda Video
Diret X



SVILUPPATO DA:

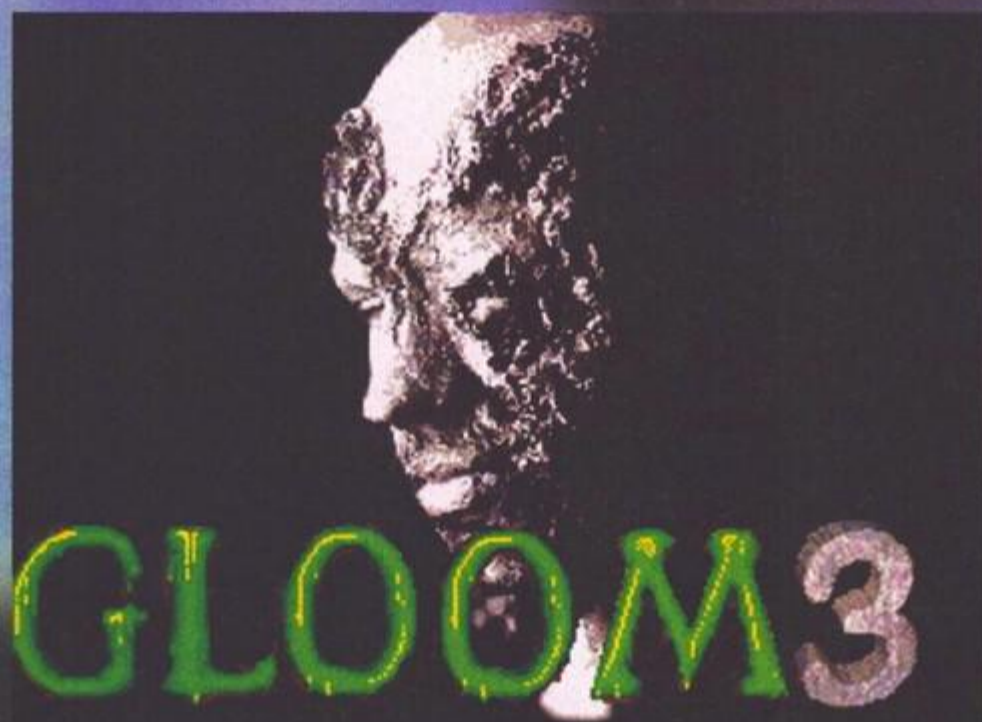

Criterion
Studios

Distribuito
in esclusiva
da 3D Planet
Tel. 02/4473949
Fax 02/45101548

Vuoi saperne di più? Contattaci!

Ubi Soft - Via Anfiteatro 5 - 20121 Milano - Tel. 02/861484
Fax 02/8056032 - email: ubisoft@ubisoft.it - www.ubisoft.com


Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Alpha Software di Gareth Murfin è lo stesso che ha fatto la fortuna dei primi due episodi: l'unica sostanziale differenza sta nelle nuove routine di chunky-to-planar che permettono di incrementare la velocità di gioco del 26% su 68020, del 14% su 030, del 60% su 040 e del 3% su 060 (veramente impressionante quest'ultima accelerazione... NdTMB). Anche le modalità di gioco sono le stesse (sarà possibile giocare su uno schermo o in una finestra del workbench, oppure usando gli iGlasses), mentre l'azione vera e propria differisce solo per il fatto che adesso i nostri nemici saranno 10 differenti tipi di zombie sparsi in 50 sanguinolenti livelli densi di texture ed effetti sonori tutti nuovi. La modalità a due giocatori (tramite split-screen o collegamento via modem) è stata ulteriormente migliorata con la creazione di 30 appositi livelli e il supporto per tutti i modem più famosi. Il gioco è abbastanza veloce e giocabile praticamente su tutte le configurazioni hardware, a patto di setta-

Il nostro eroe aveva completato la sua ultima missione solo da tre settimane e sapeva bene che prima del prossimo incarico sarebbero passati almeno sei mesi, nei quali avrebbe avuto tutto il tempo per riprendersi dall'ultima terribile battaglia. Sfortunatamente i suoi regnanti lo scelsero per affrontare una nuova missione in cui avrebbe dovuto indagare circa una strana infezione che nel pianeta Splinn stava uccidendo tutti gli esseri umani per poi trasformarli in zombie: ovviamente il nostro eroe, nonostante la fatica accumulata in Gloom Deluxe, accettò. In Ultimate Gloom il nostro compito principale sarà quello di ripulire i 50 livelli della base del pianeta Splinn da ogni forma non umana per poi piazzare e far brillare, nell'ultimissimo livello, un'arma termoneucleare che distruggerà i reattori e salverà tutte le altre colonie spaziali umane dall'infezione. Il motore grafico che muove questa prima fatica della

riormente migliorata con la creazione di 30 appositi livelli e il supporto per tutti i modem più famosi. Il gioco è abbastanza veloce e giocabile praticamente su tutte le configurazioni hardware, a patto di setta-



Solo un esempio della sfida a due giocatori tramite split-screen.

APC&TCP per AMIGA



Non vi pare strano che due diversi cloni di Dynablast, entrambi iniziati nel 1995, siano stati rilasciati a distanza di pochi giorni l'uno dall'altro? Forse presa di contropiede dall'annuncio del rilascio, peraltro gratuito, di Blitz Bombers, la APC&TCP ha pensato bene di anticipare l'usc-

Le bombe volanti sono davvero bastarde, perché non sai mai dove nasconderti...



ta di Megablast per cercare di non perdere tutti quei potenziali clienti che aveva preventivato: sta di fatto che questo simpatico giochillo della software house tedesca (peraltro programmato in Polonia dagli LK Avalon) è stato proprio sfortunato, tanto più che ora mi toccherà confrontarlo proprio con Blitz Bombers il quale, nonostante i numerosi bug, ne esce nettamente vincente. La nostra missione sarà ovviamente quella di distruggere i nemici o comunque di rimanere l'unico in vita tra tutti i partecipanti, magari scovando e raccogliendo tutti i diamanti nascosti sotto i mattoncini. Le nostre uniche armi saranno due tipi di bombe: quelle statiche e quelle volanti (permettono di superare gli ostacoli e vanno nella direzione da noi impressa con lo spostamento del joystick), entrambe a tempo ed entrambe producenti effetti devastanti sia sul nemico che su noi stessi. I power-up che troveremo durante l'esplorazione dei livelli statici del gioco sortiranno diversi effetti (invisibilità, inversione dei comandi, maggiore o minore velocità o potenza di fuoco, ecc.) che ci renderanno la vita più o meno difficile. Le opzioni si riducono davvero all'essenziale: numero di giocatori (da uno a otto), numero di round necessari per vincere una sfida, volume della musica,

REVIEW

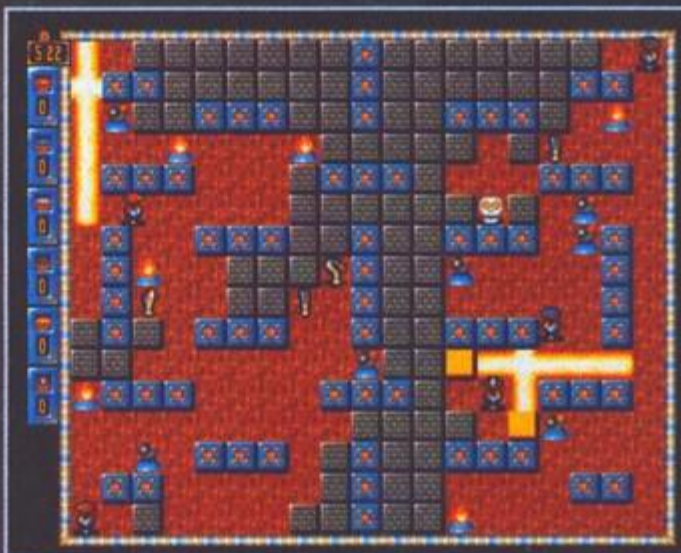


Quella che vedete è una finestra del mio workbench...

re adeguatamente la grandezza dello schermo, la presenza o meno delle texture del pavimento e del soffitto e la grandezza dei pixel (1x1, 2x2 o 4x4): i requisiti minimi parlano di Amiga 500 (ECS) con 68020 e 2 mega di ram, ma ovviamente per giocare decentemente è raccomandato almeno un Amiga AGA con 68030 e 4 mega di fast. Consigliato a chiunque abbia passato momenti felici con i primi due Gloom, anche se nel 1998 motori del genere iniziano a puzzare di vecchio; ciò nonostante Gareth Murfin è già al lavoro su Gloom 3 - The Directors Cut (finito al 70%) e su The Dead Walk (finito al 17%), una sottospecie di clone di Resident Evil in grafica 3D poligonale che userà presumibilmente lo stesso motore e gli stessi zombie di Gloom. Ultimate Gloom è distribuito solo su CD ed è installabile su hard disk.

MAXIME

83



Quando meno te l'aspetti, come una bomba, che va dal cuore in testa e testa e cuore ti sfonda (©1994 OTIERRE).

metodo di controllo dei giocatori. Bella la grafica, discreto il sonoro, ottima la giocabilità, ma niente a che vedere con le numerose modalità di gioco, le completissime preferenze e la varietà dei livelli di Blitz Bombers (che è pure gratis!). Megablast risiede su un dischetto, gira su tutti gli Amiga dotati di almeno un mega di ram, è facilmente installabile su hard disk ed è in vendita a prezzo budget.

MAXIME

75



E' IN EDICOLA

Assedio
alla **ROCCA**

i sette
Samurai

Elio
in
gioco

Peresempio

GiocAreA è un nuovo mensile creato da Nexus per parlare di **TUTTI** i giochi: giochi di intelligenza, di strategia, di carte, di società, di simulazione... **GiocAreA** propone in ogni numero un **GIOCO COMPLETO**: nel primo numero si parte con **ASSEDIO ALLA ROCCA**, una simulazione completa ambientata nell'Italia Medievale. In **GiocAreA** troverete uno speciale sui giochi di carte (non collezionabili!), un giallo da giocare immediatamente con un gruppo di amici, un regolamento per miniature completo per ricostruire le vicende dei **SETTE SAMURAI** (ma non solo). Insomma in **GiocAreA** ci sono notizie, recensioni, articoli per tutti coloro che amano il gioco in ogni sua forma.



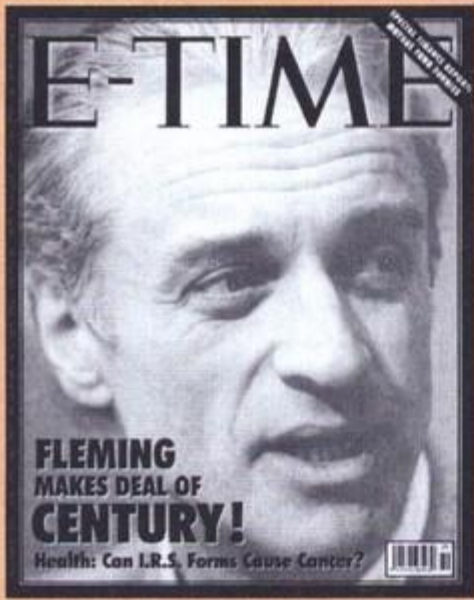
NEXUS EDITRICE SRL ~ Via della Gronda 99, 55049, Viareggio (LU)
tel. 0584/49748 ~ fax 0584/3252587 ~ e-mail: nexus.rdm@caen.it

MONTE CRISTO
MULTIMEDIA

WALL STREET TRADER 98

MONTE CRISTO
MULTIMEDIA

Il più realistico simulatore di piazza affari.



Borsa in netto rialzo su tutti i mercati

Alle stelle il titolo Wall Street Trader 98

Gli esperti: "Noi lo avevamo previsto"

Wall Street Trader 98 è un entusiasmante videogioco in cui potrete esprimere tutta la vostra abilità e il vostro senso degli affari. Verrete incaricati dal losco Lord Fleming e dalla sua compagnia di brokeraggio, per fare manovre economiche sui mercati borsistici

mondiali. Avrete a disposizione il personal computer di Lord Fleming che, grazie alla sua completa e avanzata interfaccia grafica, vi permetterà di muovervi con facilità nel mondo economico. Con un po' di astuzia, riuscirete a volgere a vostro vantaggio tutte

le informazioni che ricevete in tempo reale da ogni parte del mondo. Potrete analizzare i mercati, reperire documenti importanti, trovare fondi nascosti e spiare i piani economici delle compagnie concorrenti. Naturalmente il vostro scopo non sarà solo quello di far

guadagnare più soldi a Lord Fleming, arricchendovi anche voi, ma sarà quello di riuscire a diventare partner della società di brokeraggio stessa per poi puntare dritti al potere assoluto. Un videogioco che vi trascinerà in un mondo in cui la fame di ricchezza è seconda solo alla sete di potere.

E' arrivato il momento di acquistare Un videogioco con 2 CD-Rom

Wall Street Trader 98 è unico nel suo genere. Infatti non è interamente dedicato agli amanti dell'economia, ma è stato pensato anche per appassionare i meno esperti.

Ecco perché contiene ben 2 CD-Rom: uno per il gioco vero e uno per imparare a muoversi nell'affascinante e tentacolare mondo dell'alta finanza.



TALENT SCOUT

PROLOGO

Ho un'idea... anzi, meglio di no. Fatto sta che nel momento in cui scrivo non so ancora cosa ci sarà esattamente in questo Talent, anche perché il Paolone è in ritardo (che novità) e devo ancora vedere cosa bolla in pentola. Non mi resta quindi che buttarmi nella mischia.

TKG EDITOR START GUIDE by Simone Zannotti (Amiga)

Giunta alla versione 4.3, questa guida dedicata a tutti i possessori al difficile editor di The Killing Grounds ha raggiunto un livello di completezza da premio Oscar. Praticamente, se volete imparare a utilizzare al massimo l'editor in questione, non dovrete proprio mancare la lettura di questo testo, impaginato sapientemente in formato AmigaGuide dal buon Simone. Il tutto contornato da immagini, installatori, script per Directory Opus 4 (però potreste aggiornarli al 5, sfruttandone magari le nuove caratteristiche) e chi più ne ha, più ne metta. Bel lavoro, non c'è che dire, specialmente ora che è disponibile il patch per schede video, che finalmente fa girare TKG al massimo dettaglio senza troppi patemi d'animo.

NUM.	TIPO1	TIPO2	NOME	COSA È	FILE UTILIZZATO	TIPO	NUM.	NOTE
1.	B	C	MediPACK	Lattina di Coca-Cola (energia)	B	15	COKE	
2.	B	C	Shotgun Shells	Munizioni per Shotgun	B	2	PICKUPS (frame 6 (5+1))	
3.	P	X	Computer	Computer	P	6	PLINK	
4.	P	C	Plasma Gun	Arma: Plasmapun	P	7	PLASMAPUN	
5.	B	C	Plasma Clip	Munizioni per Plasmapun	B	2	PICKUPS (frame 25 (24+1))	
6.	B	D	Torcia	Torcia accesa	B	16	TORCIRV2	
7.	P	C	Shotgun	Arma: Shotgun	P	5	SHOTGUN	
8.	P	D	Generator	Generator	P	1	GENERATOR	
9.	P	C	PassKey	Pass (per aprire porte)	P	12	PASSKEY (frames 1-13 (0+1-12+1))	
10.	B	C	Grenades	Munizioni per Grenade launcher	B	2	PICKUPS (frame 7 (6+1))	

HO VISTO UN CANE E INVECE ERA UN TOPO

Mi scusino veramente Psycho e soci, ma lo scorso mese nello speciale del Trip una delle foto accluse all'articolo riportava una didascalia non corretta. Infatti i tre mentecatti li raffigurati e qui riproposti per la gioia delle nostre lettrici (che esistono, ne ho le prove!), erano, da sinistra a destra, Metal Designer/Nah Color, Psycho/Infamia-stuff e Rio degli Elven II. Ora che abbiamo dato a Cesare quel che è di Cesare, vorrei per lo meno un ringraziamento su uno dei prossimi numeri di un diskmag qualsiasi. Sennò vi uccido.



MANNAGGIA ALLA PUPAZZA

Ma tu guarda che sfiga! Se questo TAM 01 avesse funzionato correttamente avremmo avuto ben tre disk magazine a confronto. Peccato che il dischetto sia invece risultato illeggibile... Poteva andare meglio, senza dubbio.

AMOS O NON AMOS, QUESTO È IL PROBLEMA

Come una serpe in seno, questo maledetto di un Amos ogni tanto salta fuori, con somma mestizia da parte del sottoscritto e del suo computer. Il povero Gianluca Troiano della The Fox Software è infatti caduto nuovamente in tentazione, non riuscendo a fare a meno del triste linguaggio in questione. Forse non ce ne siamo accorti, ma siamo nell'era del PowerPC, della programmazione nel rispetto del sistema operativo e del linguaggio C (ASM al massimo)! E del resto questo Frisbee è la dimostrazione di come l'Amos sia fatto e finito, dato che di funzionare su un sistema "evoluto" non ne ha voluto proprio sapere... Prodotti come questi non portano a nulla, quindi per favore, se volete supportare Amiga fatelo in modo produttivo e utile, chiaro?

PLANET 02 by Degeneration (Amiga)

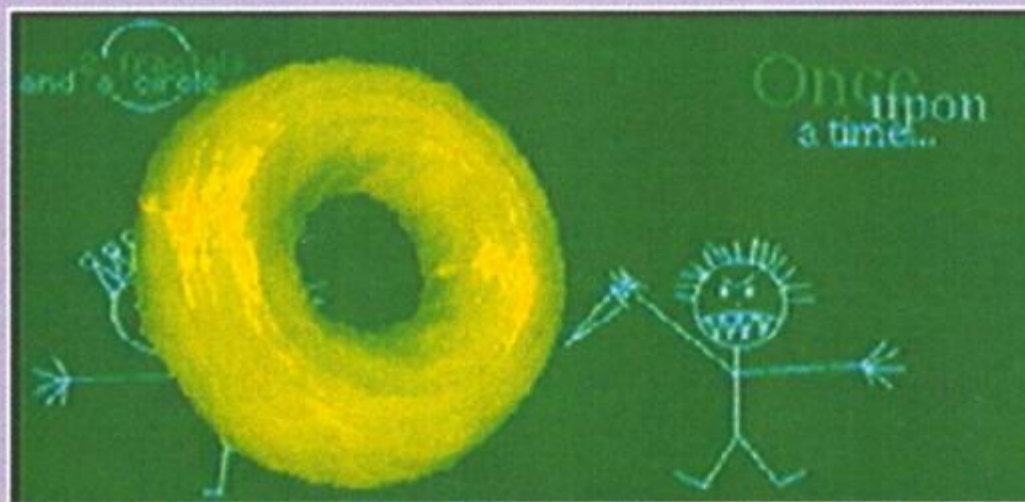
Planet arriva al secondo numero, proprio con in concomitanza (più o meno) con la dipartita di Infamia. Rimane quindi questo l'unico diskmag in lingua madre presente in Italia, il che non è poco, credetemi. Questa uscita si avvantaggia di diverse migliorie, sia dal lato estetico che da quello pratico, rendendo il mag più leggibile, più veloce e soprattutto di più semplice consultazione.

L'aspetto simil-browser è molto simpatico, così come la volontà dei suoi ideatori di sviluppare un prodotto in grado di girare in multitasking e nel pieno rispetto del sistema operativo. Da questo punto di vista è encomiabile il lavoro svolto dai Degeneration, tanto che è possibile far girare il tutto anche su un A1200 base senza particolari limitazioni (a parte una certa lentezza nella visualizzazione dei testi più lunghi). Ma proprio da questo lato giunge una cocente delusione: nonostante tutti i miei avvertimenti, anche questo secondo numero non ne vuole sapere di girare sullo 060, generando sempre una guru apocalittica. Dubbio, ho provato a decompattare anche tutti gli articoli (compressi con lo Stonecruncher), senza però ricavarne particolari benefici. A nulla è servito spostare il VBR e disabilitare le cache... molto deludente per una mag che si dichiara "os-friendly".



INFAMIA 04 by Infamia Stuff (Amiga)

E così Psycho e soci hanno sfornato l'ultimo numero d'Infamia... Mi ricordo ancora quando, diverso tempo fa, portarono qua in redazione il loro figlioletto, infame e cattivo, ma senza dubbio destinato a segnare un altro passo nel tormentato cammino della scena italiana. Un diskmag realizzato in Italia non era una novità, ma il fatto che per una volta fosse destinato agli "interni" e come tale scritto completamente nella nostra amata lingua, lo pose sicuramente al centro dell'attenzione. Con il tempo Infamia si è affinata, con una bella veste grafica, un gran bel design e un puntatore del mouse animato ormai leggendario (una fetta di pizza fumante!). Commentare gli articoli di questo ultimo e definitivo numero mi sembra superfluo e poi non vorrei alimentare polemiche di nessun genere. Certo non ci sono andati leggeri con certe critiche, ma del resto si sa, l'anima dei diskmag è proprio questa (c'è chi la definisce spandim... ci siamo capiti), che piaccia o meno. Sapete come la penso su questo argomento, quindi soprassediamo. Ciò non toglie che Infamia, nel bene o nel male ci mancherà, anche se ben pochi lo ammetteranno. See you in the next mag!



EPILOGO

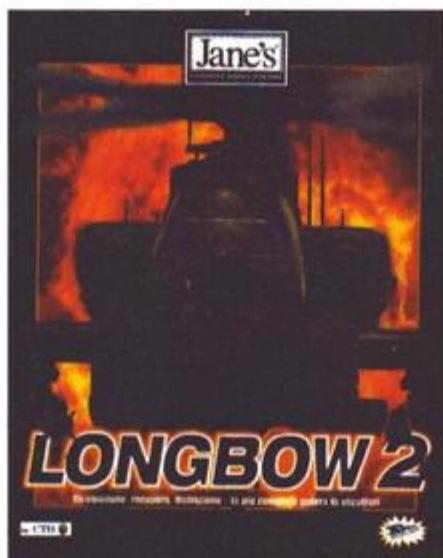
Vi avevo promesso due pagine, ma nooon ce l'ho fatta. Almeno sono riuscito a riscattare gli amici amighisti, che il mese scorso sono rimasti tagliati fuori dal Talent. Questa volta quindi, per pura scaramanzia, vi saluto senza farvi le solite inutili promesse. Ssssaluuuto! TMB



La Prima Catena
di Software Discount

è Tutti i
CD Rom
del Mondo

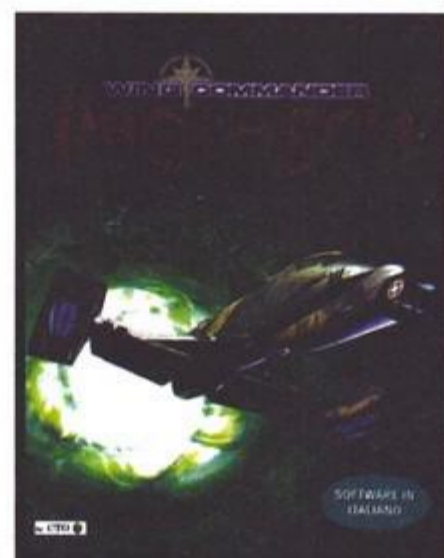
il più grande
assortimento di
CD ROM per
il tuo **PC**



Longbow 2
LIRE 88.900
(MANUALE IN ITALIANO)



Virtual Pool 2
LIRE 85.900
(MANUALE IN ITALIANO)



Win Commander Prophecy
LIRE 87.900
(CD IN ITALIANO)

Oltre **60** negozi in tutt'Italia

CASH & CARRY

Milano (Bovisio Masciago)
SS dei Giovi, 34 • tel. 0362 55.94.07 r.a.
fax 0362 55.94.15 r.a.

DISCOUNT CENTER

Ancona
Via Martiri della Resistenza, 32
tel. 071 28.06.856

Ascoli Piceno (Porto S. Elpidio)
Via Umberto I, 274/6

Brescia
Via XX Settembre 10 • tel. 030 37.50.930

Brindisi
Viale Aldo Moro, 33 • tel. 0831 58.18.88

Cagliari
Via G. Guglielmo 15/17 • tel. 070 49.51.47

Cremona
Corso XX Settembre 67 • tel. 0372 337.73

Ferrara
Piazzale S. Giovanni, 51/53 • tel. 0532 75.01.70

L'Aquila
Via Cimino 22

Lecco
Via Belvedere 47 • tel. 0341 350.553

Lucca
Via S. Croce, 58 • tel. 0583 49.41.30

Massa Carrara (Massa)
Via Massa-Avenza, 2 • tel. 0585 79.00.02

Milano (Lissone)
Piazza Libertà, 1 • tel. 039 21.43.083

Milano - Metro Lima
Galleria Buenos Aires 8/10 • tel. 02 2952.30.08

Palermo
Via Nunzio Morello, 52 • tel. 091 34.09.99

Parma
Via Farini 14

Pavia

Perugia
Via Cacciatori delle Alpi, 12/14
tel. 075 572.32.60

Pescara
Via G. Marconi, 16 • tel. 085 69.30.94

Pisa
Corte San Domenico C lato via Pascoli 7
tel. 050 50.35.33

Pordenone

Ravenna
Via Maggiore, 39 • tel. 0544 323.44

Roma
Piazza Pio XI, 51/52

Taranto
Via Nitti 18/B • tel. 099 453.37.70

Torino (Nichelino)
Via Torino 21

Treviso (Conegliano)
Via Manin 31/G • tel. 0438 45.17.28

Trieste
Via San Lazzaro, 18 • tel. 040 63.81.24

Vicenza

Viterbo
Via I. Garbini, 78/m • tel. 0761 34.54.60

NEGOZI

Agrigento (Canicatti)
Via Monsignor Ficarra, 10 • tel. 0922 85.25.69

Agrigento (Licata)
Via Palma, 108 • tel. 0922 89.48.21

Arezzo (Montevarchi)
c/o Centro Comm. La Galleria Ipercoop
Via dell'Oleandro, 37 • tel. 055 91.03.71

Asti
C.so Cavallotti, 126 • tel. 0141 436.853

Brindisi (Ostuni)
P.zza Italia, 6/7 • tel. 0831 30.16.69

Campobasso (Termoli)
Via Francesco D'Ovidio, 17 • tel. 0875 70.56.04

Catanzaro (Lamezia Terme)
C.so Giovanni Nicotera, 9 • tel. 0968 44.13.13

Como (Erba)
P.zza Matteotti, 17/18 • Tel. 031 64.61.53

Cuneo (Busca)
Via Cadorna, 50 • tel. 0171 943.803

Firenze
Via Pratese, 24 • tel. 055 31.95.28

Foggia
Via D. Cirillo, 28 • tel. 0881 70.85.85

Genova
Via Ippolito D'Aste 17 Rosso
tel. 010 553.51.41

Grosseto (Follonica)
Via Mazzini, 1/C • tel. 0566 442.17

Lecco
Via Leuca, 172 • tel. 0832 34.98.91

Lodi
Via Guido Rossa, 8 • tel. 0371 43.23.68

Macerata
Via G. Contini 58 • tel. 0733 322.37

Napoli (Casavatore)
Via G. Marconi, 59/C • tel. 081 73.13.961

Napoli (Somma Vesuviana)
Via Aldo Moro, 32/A • tel. 081 899.60.00

Potenza
Viale Marconi, 281 • tel./fax 0971 550.76

Ragusa (Modica)
Via S. Giuliano 111/A • tel. 0932 76.10.96

Reggio Calabria
Via Possidonea, 59 • tel. 0965 89.43.00

Reggio Calabria (Siderno)
C.so della Repubblica, 121 • tel. 0964 380.906

Roma - Parioli
Via D. Cimarosa, 11 • tel. 06 841.90.40

Roma (Monterotondo Scalo)
Via Nomentana, 31 • tel. 06 900.80.266

Salerno
C.so Garibaldi, 56 • tel. 089 25.37.65

Sassari
Via Perantoni Satta, 11 • tel. 079 28.06.70

Torino
Via Pigafetta, 21 • tel. 011 50.28.37

Venezia (Dolo)
Via Fratelli Bandiera, 2 • tel. 041 510.02.06/37

Venezia (Jesolo Lido)
Via Dante Alighieri, 95-97 • tel. 0421 38.38.97

Vicenza (Bassano del Grappa)
Largo Parolini, 116 • tel./Fax 0424 52.37.98

NUOVA APERTURA ■

PROSSIMA APERTURA ■



Bentrovati anche questo mese alla rubrica preferita della vostra rivista preferita, gestita chiaramente dal vostro redattore preferito (sii sii lo so che è così, non negate!). Non potete neanche immaginare in che razza di macello sono inserito, una roba tipo "sono le 3 di notte e domani ho un esame col botto e devo assolutamente finire il Talent Art visto che sono in ritardo mortale" (così mortale che la prossima volta ti termino con una fatality. NdTMB). Per cui vediamo di premere il piede sull'acceleratore e passiamo alla prima vittima del mese (che poi vittima non è, come vedrete...). Il numero scorso avevo ricevuto una bella immagine raffigurante l'altrettanto bella Naomi Campbell, lamentandomi del fatto che l'autrice avesse scelto la Campbell piuttosto che Tyra Banks, fanciulla che apprezzo decisamente più del torrone con le noccioline. L'autrice dell'immagine di Naomi probabilmente è dotata di un buon udito, oltre che dell'ottimo senso estetico, per cui eccola ripresentarsi questo mese con un ritratto della bellissima Tyra Banks (FOTO 1). L'autrice è Fabiana Minieri. Che dire dell'immagine? E' veramente ben realizzata, decisamente migliore della precedente (che era già di per sé ben superiore alla media) e, soprattutto, meno ravvicinata, e si sa, a quella distanza si evitano un sacco di magagne: comunque hai fatto un ottimo lavoro. Mi raccomando continua così, però magari dedicati anche ad altro visto che è sicuramente vero che le modelle sono senz'ombra di dubbio molto belle, ma rimane sconveniente fossilizzarsi su un range troppo ristretto di soggetti.

Passiamo a un altro protagonista del numero scorso, Marco Coschizza. Il caso ha voluto che anche Marco questo mese ci abbia riproposto un soggetto simile a quello visto la scorsa volta... Uhm, non per fare polemica, però ora non iniziate a mandare tutte modelle e Lego; sapete che mi piacciono, però insomma, non esageriamo. Come avrete intuito, Marco ha disegnato con il 3ds Max un modello di automobile Lego (FOTO 2). Sicuramente questa volta gli sforzi sono stati minori rispetto alla precedente e cataclismica realizzazione del Castello Reale, comunque sia, non si può non lodare la fedeltà al modello originale in plastica da cui deriva. L'unica cosa che mi ha fatto storcere un po' il naso è stato il parabrezza e gli altri particolari in plastica trasparenti (nella realtà, che non sembrano molto realistici a causa dell'effetto wireframe (o "fil di ferro") che hai tenuto a sottoli-

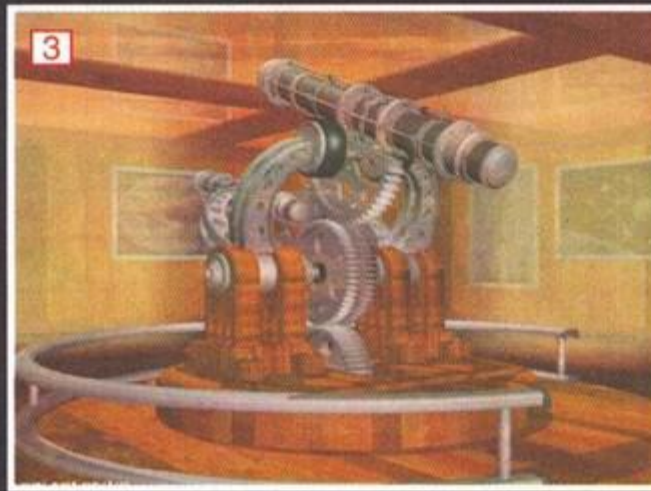


neare, con la conseguenza che il parabrezza in particolare sembra avere delle sezioni che, in realtà, non esistono. Per il resto è tutto ok, però anche tu, viste le innegabili capacità che possiedi per la modellazione 3D, faresti meglio a dedicarti ad altri soggetti, a meno che non voglia andare a lavorare alla Lego. Per quanto riguarda le immagini più recenti, beh, ho ritenuto opportuno non pubblicarle, visto e considerato che di scacchiere ne abbiamo viste a bizzeffe e inoltre la realizzazione non era affatto esaltante.

Giuseppe Baccini di Carrara ci ha inviato alcune immagini realizzate (vado un po' ad intuito poiché non lo ha chiaramente specificato) con il Paint di Windows. Non mi dilungo affatto sulla totale mancanza di senso del programma del caro Bill Gates, ma mi dilungo sulle immagini mandate da Giuseppe, almeno a parole visto che anche in questo caso ho preferito non pubblicarle, altrimenti sarei stato invaso da messaggi minatori delle "mamme-dei-figli-che-

hanno-perso-la-vista-leggendo-TGM" (manco fosse un pornazzo... NdTMB). Non vi nascondo che anche in questo caso mi sono munito di una sana mascherona da saldatore ed= ho caricato l'immagine nell'ACDsee con estrema cautela... Il bagliore è stato forte, per cui ho anche abbassato la luminosità del monitor. Il caro Giuseppe ha mandato alcuni paesaggi realmente acidi, con degli accostamenti tipo "arancione fungo nucleare" e "verde soda caustica e cetrioli" all'ordine del giorno. Anche passando sopra ai vivaci accostamenti di colore da maniaco omicida, ciò che rimane altri non è che la classica immagine che non può esser fatta se non con il Paint, per cui cose come l'antialias o sfumature degne di tal nome risultano lontane anni luce. Un consiglio? Caro Giuseppe, cambia programma e fatti vedere cosa sai fare, in alternativa puoi comunque fare il pasticciare, visto che non ce ne sono mai abbastanza (senza offesa, per carità).

Anche questo mese Coia Yuri ci ha mandato alcune immagini via posta convenzionale. Devo ammettere che non mi aspettavo materiale fatto con tanta cura. Partiamo con l'immagine dell'osservatorio (FOTO 3). E' stata realizzata con 3Dstudio Max 2.0. L'immagine ritrae un osservatorio girevole dotato meccanica



in cui ci si aspetterebbe di vedere delle linee decisamente frastagliate nell'intersezione fra travi e muro, invece tutto è perfettamente (e inspiegabilmente, almeno vedendo le evidenti asperità che caratterizzano le pareti)

lineare. Anche i quadri appesi al muro non aiutano affatto in questo senso, visto che la gente quando mette i quadri al muro mica usa il PageMaker. Tutto sommato questi difetti sono ampiamente rimediabili, ma ciò che salta veramente all'occhio è la leggerezza con cui il protagonista della scena è stato sbattuto lì. Lui, "il divano". Non solo la texture che lo contraddistingue (anzi, che lo evidenzia) dal resto è ripetitiva, ma addirittura il metodo di mappatura della stessa sembra non essere corretto, andando a creare diverse strane strisce laddove i poligoni diventano di numero esiguo. Il camino in teoria dovrebbe essere ciò che prende il grosso dell'attenzione di chi guarda, ma in realtà, piazzato com'è in una posizione sconveniente al compito, privo di particolari "interessanti", non ci riesce. Come al solito poi, il casting delle ombre sembra un "effetto speciale" visto che anche in questo caso non ce n'è neanche l'ombra. Che dire, caro Sergio, la tua situazione è abbastanza tipica. Ho deciso di pubblicare un'immagine tratta dal tuo materiale poiché rappresenta un po' la media di ciò che mi arriva via posta convenzionale e via mail. Per cui quello che dico a te vale anche per il grosso di quelli che seguono questa rubrica. Probabilmente non hai perso molto tempo dietro al 3d studio, comunque sia, si nota una certa inesperienza nell'utilizzo dell'ottimo (ma non certo eccezionale) software della Autodesk. Per cui ti consiglio (e consiglio a chi realizza immagini dello stesso taglio qualitativo) di fare molta pratica col programma e di osservare del materiale già esistente in giro. Le varie migliaia di riviste di arredamento sono un ottimo punto di partenza, sempre che ti piaccia creare ambienti.

Marco Sofra ci scrive da Torino e ci ha spedito alcune immagini realizzate con l'ausilio del KPT Bryce, ovvero i soliti paesaggi frattali. Tra tutti quelli mandati ce n'è stato uno che ho particolarmente apprezza-



parecchio complicata, che in sé è ben fatta anche se risulta un po' fredda. Comunque vanno lodate le texture del legno che sembrano uscite fuori da Myst (anzi, direi che un po' tutta l'immagine mi ha in un certo senso ricordato il capolavoro della Cyan). Complimenti comunque per la ricchezza di particolari dei meccanismi.

L'altro lavoro mandato da Yuri è quello di un ragno sulla sabbia (FOTO 4): come potete vedere anche voi, l'immagine è un ottimo esempio delle cose che riescono molto bene con la nuova release del 3d studio Max. Complimenti ancora per aver curato minuziosamente le zampe della bestia che sono persino dotate di superfici pelose (è una delle caratteristiche offerte dal Max 2.0, la cosa bella è che sta tutto nel programma) in bella vista. L'unica cosa che mi ha lasciato un po' perplesso è stata la collocazione dell'animaletto (ma esistono realmente bestie del genere che se ne vanno in giro felici sulle spiagge?) (allora quest'anno vado in vacanza in Siberia. NdTMB) e il fatto che, in alto a sinistra, si vede chiaramente il bordo della spot light che, oltre a regalarci un effetto visivo poco gradevole, lascia capire che il fondo sabbioso è una texture completamente piatta. A parte questi piccoli difetti, le immagini erano molto superiori alla media, per cui continua così che c'è sempre bisogno di bravi talentartisti.

Andiamo avanti e vediamo di parlare delle immagini spediteci da Mazza Sergio, tutte "inequivocabilmente" realizzate con l'Autodesk 3d studio 4. Il tema su cui è incentrato il materiale mandato da Sergio è l'arredamento di interni. Partiamo quindi analizzando la prima "picture" pervenutami, "camino" (FOTO 5). Lasciando stare il titolo decisamente evocativo (!) e con poco margine di fraintendimento, direi di iniziare ad analizzarla in maniera approfondita. Innanzitutto le texture che hai utilizzato per realizzare la superficie rustica delle due pareti essendo palesemente piatta regala agli occhi quel senso di "artificialità" tanto amato dagli utenti del 3d studio, ma tanto perseguitato da me con le lancie avvelenate. Il finto "rilievo" si nota molto soprattutto nella zona delle travi, zona



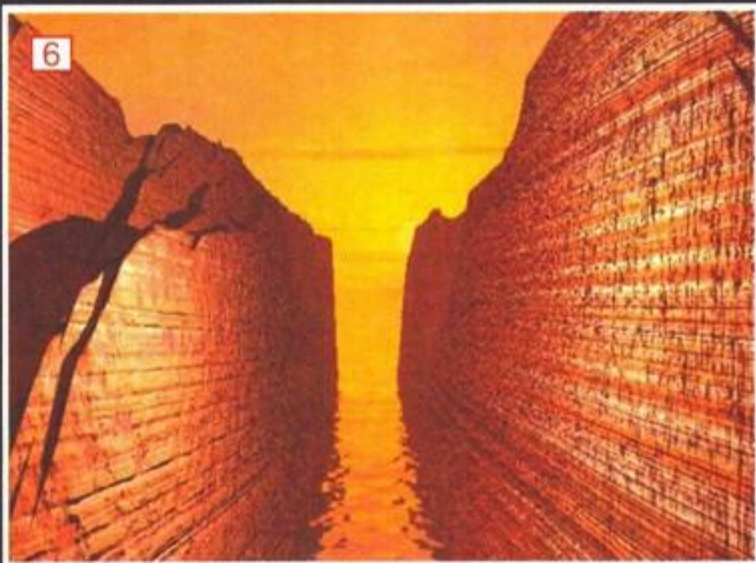
to. L'immagine intitolata "canyon" (FOTO 6) risulta tutto sommato onesta, a parte un violento settaggio del livello di dettaglio delle montagne che ha causato un eccessivo frastagliamento delle superfici, le quali sembrano più "biscottate" che "rocciose". Per quanto riguarda il resto, beh, è una tipica immagine uscita fuori da Bryce, per cui visto che Bryce fa degli ottimi riflessi, Marco ha pensato bene di piazzarci il solito fiume/lago - come potete vedere c'è pure quello. L'altra immagine è invece intitolata "BOH" (FOTO 7) ed è realizzata anch'essa con Bryce in congiunzione con, a giudicare dalle lens flares più volgari e artificiose che mai, il solito Photoshop. Non ho ben capito il senso di questa immagine visto che non riesco a trovare una connessione fra il fondale desertico, le pietre con degli strani riflessi dal sapore vagamente elettrico e la foto di un tizio qualunque con un uccello sulla testa (peraltro scannerizzata sicuramente con

TALENT ART • TALENT

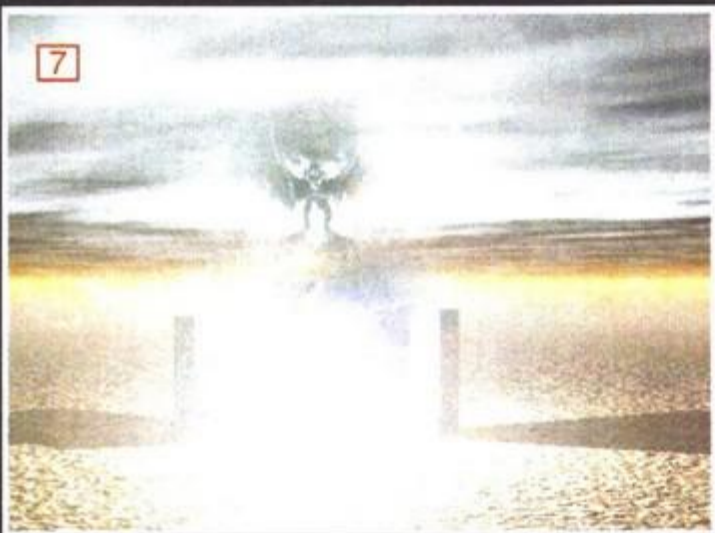
un handy scanner mentre crollava il palazzo di fronte), ho chiesto anche in giro, ma nessuno mi ha saputo dare una spiegazione a un collegamento logico (che dubito esista) fra tutto ciò che Marco ha inserito. Passando invece alla realizzazione tecnica, non posso far altro che ripetere ancora che le lens flares sono un effettuccio del quale non bisogna abusare, altrimenti si cade nel kitsch grottesco: Marco, del resto, non ci è andato



leggero visto che ne ha messe ben 2, di cui una prende la bellezza di quasi 1/6 dell'intera immagine. Poi se dovete inserire un'immagine scansata almeno assicuratevi che la risoluzione della stessa sia perlomeno uguale (se non superiore, come di solito si usa fare) a quella dell'immagine dove la andrete ad attaccare. Marco invece ha usato un'immagine decisamente più piccola data l'evidente sgranatura che si nota già dalla zona di transizione fra il rendering generato con Bryce e l'immagine scannerizzata con lo scanner di "mia nonna"™. Il mio consiglio è di lasciare da parte i generatori di paesaggi, che sono abbastanza inutili come programmi se presi singolarmente, e di passare a qualcosa di più serio, dove per serio si intende qualsiasi cosa che non generi ambienti solo previa immissione di banali parametri ben lontani dall'effettiva realizzazione "pratica" degli stessi (se no usate World Construction Set, se avete coraggio... NdTMB).



Davide Frontero, da Verona, ci scrive mandandoci diverse immagini fatte con il 3d studio Max 2.0 (wow, ma siete aggiornatissimi... io mi sto svenando per riuscire a comprarmelo, e intorno a me vedo fiorire follette di utilizzatori di Max 2.0... Saranno tutti ricchi? Poesse...). Tra le immagini viste, ho deciso di parlare di quella rappresentante un modello di Millennium Falcon (FOTO 8). E' un immagine strana, poiché contiene dei piccoli tocchi di classe (come la flare dietro il reattore principale) e difetti assolutamente evidenti (il modello costituito da un numero fin troppo risicato di poligoni e il bump della superficie che "prende fin troppo in giro" chi guarda). Di discorsi sulle lens flares di Photoshop ne ho fatti fin troppi, per cui in questo caso evito, ma vi invito a guardare con attenzione l'ultimo spot della Honda motor vehicles che sta girando in questi giorni in TV, beh, quello contiene una lens flare fatta come dico io, per cui, guardatevelo e capirete la differenza. Tornando a Davide, come inizio non è malaccio; è comunque un po' poco, cerca di realizzare immagini più dettagliate e (soprattutto se stai realizzando immagini incentrate sul tema spaziale) utilizza lo shadow casting, e vedrai che le scene, con un po' più di fatica, verranno mooolto meglio.



Bene, per questo mese è tutto, mi raccomando, continuate a mandare materiale soprattutto via e-mail, visto che finalmente mi sono comprato il modem bestia per scaricare tanti bambini di kbyte (il più è sperare che il nostro caro "provider nazionale" funzioni decentemente una volta ogni tanto... NdTMB). Ora mi faccio qualche ora di sonno, ci risentiamo il prossimo mese. Ciao!



Manuele De Lisio



Ordinare è facile
10024 MONCALIERI (Torino)
 Via G. Deledda, 18
 Telefoni:
 • informazioni e ordini:
011.68.12.582
 • ordini:
011.68.11.131
 • Fax:
011.68.92.740
 • E.mail:
softnews@inrete.it

Software News

novità software dal mondo

PC

TITOLO	PREZZO
68800 HUNTER KILLER	89.900
9	75.900
ACTUA SOCCER 2	63.900
AFTERMATH	46.900
AGE OF THE EMPIRES	88.900
ATLANTIS	96.900
BATTLEGROUND SHILOH	84.900
BATTLEGROUND WATERLOO	94.900
BETRAYAL IN ANTARA	86.900
BLADE RUNNER	102.900
BROKEN SWORD 2	86.900
CARMAGEDDON	79.900
CIVIL WAR 2	79.900
CIVILIZATION 2+ SCENARIO	63.900
CLOSE COMBAT BRIDGE TOO FAR	88.900
COMMAND & CONQUER RED ALERT	86.900
CONQUEST EARTH	86.900
DARK COLONY	86.900
DARK EARTH	93.900
DARK REIGN	OFFERTA
DUKE NUKEM 3D	46.900
EASTERN FRONT	94.900
F-22 AIR DOMINANCE	102.900
F1 97	IN ARRIVO
F1 GRAND PRIX 2	57.900
FIFA 98	79.900
FIGHTING FORCE	93.900
FLIGHT SIMULATOR 98	114.900
GABRIEL KNIGHT 2	63.900
HELL FIRE	46.900
HEXEN 2	OFFERTA
I-WAR	86.900
IF 22 RAPTOR	86.900
INCUBATION	74.900
JEDI KNIGHT	86.900
JETFIGHTER 3	94.900
KICK OFF 98 FABIO CAPELLO	85.900
LANDS OF LORE 2	102.900
LITTLE BIG ADVENTURE 2	89.900
LONGBOW 2	89.900
MADDEN 98	89.900
MOTORACER	89.900
MYTH OF THE FALLEN LORDS	93.900
NBA LIVE 98	84.900
NEED FOR SPEED II SPECIAL	89.900
OUTLAWS	78.900
PANZER GENERAL 2	93.900
PHANTASMAGORIA	63.900
RALLY INT. CHAMPIONSHIP	74.900
RESIDENT EVIL	86.900
RIVEN IL SEGUITO DI MYST	102.900
SCREAMER RALLY	74.900
SCUDETTO 97/98	63.900
SEGA RALLY MMX	84.900
SENSIBLE 2000	IN ARRIVO
SEVENTH LEGION	92.900
SHADOWS OF THE EMPIRE	96.900
SIMCITY2000+THEME HOSPITAL	89.900
SONIC 3D	79.900
STAR TREK STAR FLEET	85.900
TEST DRIVE 4	89.900
THE COURSE OF MONKEY ISLAND	84.900
THE REAP	86.900
TOCA TOURING RACING	75.900
TOMB RAIDER	63.900
TOMB RAIDER 2	93.900
TOTAL ANNIHILATION	79.900
TUROK	75.900
VIRTUA COP 2	84.900
VIRTUA FIGHTER 2	84.900
WAR CRAFT 2	63.900
WAR CRAFT 2: DARK PORTAL	46.900
WING COMMANDER PROPHECY	89.900
X-WING VS. TIE FIGHTER	86.900
ZORK INQUISITOR	OFFERTA

Apertura punto vendita
 alle porte di Torino a
MONCALIERI

INCREDBILE!!!
 SCHEDA 3DFX 6 MEGA RAM
 A MENO DI
300.000 • IVA compresa!

STAR FLEET ACADEMY

Microsoft Flight Simulator 98

Microsoft AGE OF EMPIRES

TOMB RAIDER II

FORMULA 97

BLADE RUNNER

TOCA TOURING CAR championship

HEXEN II

CONAN

ZORK INQUISITOR

LANDS OF LORE II

DARK EARTH

NBA LIVE 98

DARK REIGN

RIVEN IL SEGUITO DI MYST

F22

Sensibile SOCCER 2000

FIFA 98

IMPORTANTE
 Per tutte le novità ed i titoli non in elenco Telefona!! Abbiamo tutto di tutto a **PREZZI SHOCK!**

Software News vende solo giochi in versione originale in italiano distribuiti da

Ritiro e permuta del tuo usato

VOLANTE+PEDALIERA PROFESSIONALE IN METALLO!

279.000

Le date di uscita dei giochi vengono pubblicate come indicati dalle case di produzione, possono pertanto subire variazioni non dipendenti dalla nostra volontà.

LE NUOVE

RIVISTE

XENIA EDIZIONI

VI ATTENDONO

TUTTI I MESI

IN EDICOLA.



trucchi, soluzioni, hardware e giochi online per pc



trucchi, soluzioni, recensioni e novità per playstation



navigazione sicura tra hobby, professione e divertimento

NATIONAL ARCHAEOLOGY

LA PRIMA RIVISTA NAZIONALE PER I VERI AVVENTURIERI VIDEOGIOCATORI

Il brutto della vita è che il pub Matricola è chiuso quando ti serve e occorre cercare un muro contro il quale sbattere la capoccia per capire che forse è anche meglio aver evitato la probabile incornata contro il palo a 100 secchi. E svegliarsi il giorno dopo constatando che - come leggevo da qualche altra parte - Lara è sì bella, ma rimane una merda nei confronti di quello che il mondo propina, poligonato forse, ma con quel poco di senso in sottofondo che ti fa tornare all'inizio del cappello qualche volta e la volta successiva ti strappa il più sincero dei sorrisi di gratitudine (ma hai preso lezioni da Tomba? NdTMB).

Al di là della mestizia alcolica, ci siete voi, cari lettori, a sbraitare ogni sacrosanto mese per trovar e il vostro spazio e la vostra risposta all'interno del National. Non c'è mai posto per tutti e, in particolare, non c'è molto posto per le mosse speciali di Virtua Fighter 2, MK 2 e 3 che medito di pubblicare sul CD il mese venturo. La prima citazione del mese va a quel matto di Luca Parolino, che è anche la star di Marzo, solamente per aver spedito ben tre lettere identiche riguardanti Broken Sword e, in particolare, un enigma che ho già chiarito. Subito dopo vengono Fabio Di Zazzo, autore di un pezzettino di soluzione di Riven (la cupola) e Peppino Ortigon per i codici di Jedi Knight, già pubblicati sul numero scorso. Roberto Rizzoli, di Capri (beato te), si lamenta invece per la solla di Monkey 3, a suo modo di vedere prematura. Sapessi quante richieste sono

arrivate in merito! A questo proposito, sarebbe opportuno allungare la lista dei campioni che lo hanno terminato senza aiuti, ma, a parte Ivan Passerini e Mirko Mozzilli che ho sotto mano, gli altri sono andati. Diciamo che il merito va soprattutto ai primi. Arriviamo così alla conclusione con Marco Francescato alias Thode che ha spedito alcuni cheat e un suo omonimo che, insieme a Egon Bianchet, si è prodigato in un paio di consigli riguardo a Quake 2. Bene, anche questa è andata e la dedico a Giò, che, senza rimorsi o rimpianti, saluuuuuta. Alla faccia mia e delle mie craniate contro i muri...

C'è la destinazione alla quale scagliare trucchi, tippi, solle (in genere è più corretto su dischetto, oppure via e-mail; non sapete quanto sia vecchio e la facilità di pubblicazione s'impenna!), richieste (indicando con scrupolo maiale il punto che vi osteggia e, nel caso di un'avventura grafica, il contenuto della vostra sacca, chiaramente accompagnata da aneddotica in abbondanza) e tutto il bene che ci volete in formato ovviamente fisico, quindi niente poemi e prosopopee, ma denaro, denaro e ancora denaro, che io e il Bossetti abbiamo bisogno di viaggiare (quanto alle donne, questo mese ci concediamo un salutare digiuno).

Xenia Edizioni - TGM Tips&\$ Casella Postale 853 - 20128 Milano, oppure Xam@digibank.it (per i nostalgici) e xamxol@galactica.it (per le nuove leve).

Massimo "Il mesto alcolico" Svanoni

ALONE SOTTO LE ASC... EHM, IN THE DARK (Pamela, bavosa lettrice da Tramonti - SA)

Orbene, cara la mia Pamela, diciamo che la lettera mi piglia male, dato quel "w juve" che, in questo periodo digerisco poco; il fervore di MAO, al posto mio, l'avrebbe nuclearizzata, ma credo di poter soprassedere. La prima cosa da fare, una volta entrata in biblioteca, sarà l'abbandono della lampada accesa al centro della camera; cercando di evitare il marcio, corri a sinistra e poi a destra, in modo da arrivare nei pressi di uno scaffale con un meccanismo d'apertura. Il punto dove posizionare il libro falsissimo è l'angolo a destra della porta segreta, che si aprirà successivamente rivelandoti l'accesso direttamente agli uffici della redazione! Ok, lascia stare, la redazione è solo uno stato mentale...

GABRIELE CAVALIERE 2 (Alex Cirillo, Lainate: porcaccia boia, praticamente vicino di casa!)

Eh, la solla è cosa grama, diciamo che ci penso su; per il mentre accontentati di quanto segue. Dopo aver cianciato con il commissario Leber (grazie alle prove mostrategli), fai un salto al club, dove, in seguito a qualche scambio di battute con Xavier, visiterai la stanza di sinistra, proseguendo a destra. Dovrai raspare l'orologio a cucù e utilizzarlo sulla pianta, tornando dal portiere. Quando l'orologio batterà sul muro di legno e Xavier si allontanerà, potrai dare un occhio al cassetto della sua scrivania e, recuperate le chiavi, aprire la porta alla sinistra della pianta. Prima di ispezionarla, però, ti toccherà sistemare di nuovo il cucù tra le frasche e ripetere il tutto per rimettere le chiavi al loro posto.

GTA - GIANNI E TOTO' ALLEANCE

Il mitico Maury (che saluuuuta la 1C dell'Itis di Massa) sostiene insieme a Ugo che conviene inserire questi codiciuzzi:
itsgallus - tutti i livelli
itstantrum - vite infinite
stevesmates (iamthelaw) - niente polizia
itcouldbeyou - 999999999 punti
suckmyrocket - tutte le armi, armatura, uscita gratis di prigione ecc...
IAMNOTGARYPENN - boh
IAMGARYPENN (HEARTOFGOLD) - punti Multiplier x10
NINEINAROW (SUPERWELL) - Tutte le città e i livelli
CALLMENIGEL - boh 2
BUCKFAST - premete * una prima volta sul tastierino numerico per avere tutte le armi; una seconda per le munizioni a palla.
PORKCHARSUI - debug Mode. K, L, [e] controllano lo zoom. C da coordinate, D per prendere le foto.
HATEMACHINE
EATMYSHORTS - per guidare Cingolati e Skateboard
MAXRPOO - città segrete, macchine da F1, dragster, mountain bike e scavatrici JCB.

AFTERLIFE - LA LUCAS E' MORTA! (Daniele Procida, Salerno)

Ecco qualche dritta per Daniele, demiurgo birbone. Durante il gioco inserisci uno dei seguenti codici: \$@! per avere 10000000 di penny (okkio, può essere ripetuto solo cinque volte: alla sesta comparirà la Morte Nera (!!!) che attaccherà il tuo Paradiso o Inferno); SAMNMAX (occorre digitarlo maiuscolo): digitalo tre volte per far apparire Max, il Coniglio Infernale!

ARK OF TIME (Luca Monfrini, Besozzo)

Dunque Luca, per recuperare la polvere dovresti riversare il barattolo contenente delle termiti sulla carne di cammello dinanzi al macellaio (che, in tal modo, dovrebbe svenire); per recuperare le termiti, infila le polpette di topo nel barattolo, fiondati sull'isola a est e, raggiunta la caverna oscura, adesci gli insetti in questione tramite il barattolo testé preparato. Quando avrai finito, prepara una bella torta di termiti e presentati in redazione per i festeggiamenti!

IL SECONDO ALONE - IL SUDORE HA IL SOPRAVVENTO! (Fiorenzo da Bologna)

Siamo nella villa, al secondo piano e c'è un fallito di clown che crede di essere simpatico raccontando barzellette che non farebbero ridere nemmeno il Bossetti. Dopo avere seccato i due tizi e aver recuperato la chiave e la granata, ti conviene fare un salto nel ripostiglio, dove usando il doblone con la scatola a molla, diventerai il felice proprietario di un clamoroso pompon rosso. E' il caso di farne subito uso, dirigendoti nei pressi della serra e gettandolo dentro per attirare i serpentelli; il clown imbecille ci entrerà e creperà senza troppe sofferenze. Contento?

GRAN PRIX MANAGER - DAJE AR TEDESCO! (Pasquale Carmelino)

Per la gabola ti occorre il solito editor esadecimale e il tutto funzia solo su una copia di backup del file. Salva il gioco tramite l'editor suddetto, apri il file di salvataggio e modifica l'offset 2698 in modo che appaia come segue: 804a5d05; se avrai operato da bravo bambino, riuscirai a intascare 90 milioni! Per quanto riguarda il secondo capitolo, penso dovrai attendere...

ABUSI SESSUALI ABUSHIIVI (Mario Rossi da... ok, ho smarrito il nome)

Caro il mio Mario, tutto ciò che devi fare è lanciare il gioco con 'abuse - edit', quindi premere 'SHIFT+Z' con il cursore nella finestra, e infine premere 'TAB' per iniziare a giocare. Così facendo sarai invulnerabile e potrai pestare tutti gratis.

CRUISE MI CRUCCIA! (Atripaldi Alfonso, baldo amighista)

Adoro questo gioco, è così preciso che non è possibile ingaruffarsi nel cercare di capire la posizione in cui il lettore è bloccato, è sufficiente un orario. Ah, è proprio vero che il tempo è tutto!

Tu sei rimasto ancorato alle 9:10; non devi fare altro che fare un salto nella sala fumatori, raccogliere il piccolo foglietto sotto a una delle poltrone e leggerlo: una ricevuta di una collana da 3000 dollari a nome Thomas Logan... non aveva problemi finanziari? A te scoprire che bolle in pentola...

IL DERBY DELLA DISTRUZIONE 2 (Sergio da Milano)

Il cheat che hai sentito non è preciso, dunque beccati quanto segue. Per accedere a tutte e 7 le gare e a tutti e 4 'bowls' senza dover vincere devi iniziare una 'season' e inserire come nome 'MACSRPOO' (rispettando maiuscole e minuscole) e selezionare 'end'. Ora, nella modalità 'pratica', potrai selezionare tutte le piste e i 'bowls'. Ok?

DAGGERFALL - E' MORTO IL RE! (Drake, conosciuto dalle ragazze come Heartquake 2, da Emailandia)

E' morto 'sto benedetto Lysandus e non si capisce dove sia finito; che si sia nascosto per dispetto? La rappresentante dell'underking, alla quale hai consegnato il BLANK non è dello stesso parere; in base alle sue congetture il corpo del re si trova in Menevia ed è lì che ti dovrai recare per riprendere la cerca.

DUKE NUKEM 3D - A CENA DA UN CONTE (Marco Miola da Torino e Marco Carrara)

Velocemente, per tutti gli aspiranti aristocratici, i codici sono:
DNKROZ - invulnerabilità;
DNCORNHOLIO - invulnerabilità;
DNCOSMO, DNBE-TA, DNALLEN - appaiono varie frasi;
DNCASHMAN - Duke lancia soldi quando si preme il tasto 'usa';
DNSCOTTYxy - porta all'episodio x livello y;
DNITEMS - tutti gli oggetti;
DNSTUFF - tutte le armi, le munizioni e le chiavi;
DNWEAPONS - tutte le armi e le munizioni;
DNHYPER - steroidi (che non sono gli steroidi).

EVOCHESCION DUE: SOGNO O SON DESTO? (Nico di Genova, in vacanza a St. Cezaire)

Che si dice in Francia? Com'è la Tour Eiffel? Ok, mi dicono che è a Parigi; vabbé ragazzi, l'arte non è esattamente il mio campo, io mi occupo di tesori nascosti, reperti sepolti dalle sabbie del tempo e... e di risolvere i problemi dei lettori, giusto! Ebbene Nico, nel bosco sei riuscito a intrappolare il guardiano nella fossa e ora non sai che fare; tieni presente che il bosco ha una mappatura a forma quadrata, facilmente disegnabile. Quindi, prendi la matita e disegna, dovresti trovare ancora un paio di locazioni utili, tipo un pozzo e qualche altra cosa che ti permetteranno di proseguire.

ALIEN TRILOGY (Raffaele Sergi, Torino)

Se Vasquez non si decide a sparare è un bel problema, così puoi ricorrere a uno dei seguenti codici:
COMEANDHAVEGO - tutte le armi;
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH - munizioni illimitate;
NADIAPPOV## - porta al livello ##.

DARK FORCES - L'ANTENATO DELLO YETI (Pietro Ramielli de Roma)

Dici di non riuscire a finire Anoot City (terzo livello) e io ho qui la soluzione che cerchi: hai presente la leva con le cinque posizioni al centro del livello (quella con quattro luci)? Ottimo, inizia a spostarla sulla seconda tacca e cerca di finire la prima zona che si aprirà (dovrai trovare un interruttore rosso), fai lo stesso per la terza, quarta e la quinta tacca cercando di volta in volta gli interruttori nelle diverse zone, poi torna nuovamente all'interruttore centrale e spostalo alla terza tacca (si accenderà la seconda luce da sinistra). Visitando nuovamente la zona 2 troverai un'area accessibile che condurrà ad alcune colonne. Salendole, e saltando dall'una all'altra (occhio ai Gran), arriverai ad un balconcino... prendi una bella rincorsa (sfrutta l'alcova), tieni premuto Shift così da correre (qualche volta non si attiva, attento!) e poi salta. Premendo la barra vicino al piccolo occhio potrai mettere le mani su Moff Rebus! Mi raccomando, sii parco con la Forza, altrimenti potresti avere problemi di pressione...

DARK SUN 2 (Pippo, Ceggia)

Per andare a prendere il caffè dai templari dovresti chiedere l'aiuto di Fayina, una tipa che trovi all'interno dell'edificio che si trova a sud-est rispetto alla locanda e precisamente nella zona est; naturalmente, ti toccherà darle una mano per qualcuna delle sue faccende. Il resto è troppo incasinato da spiegare in queste pagine...

Comunque, visto che non sono un reietto, ti sparo qualche dritta per facilitare: fai partire il gioco scrivendo '-k911' dopo l'eseguibile; durante il gioco premendo 'T' aumenterai il numero del gruppo, premendo 't' quello delle persone, con 'm' si avranno tutte le frasi memorizzate e con ALT+F2 tutti diventeranno invulnerabili.

FABLE (Marco da Bari)

Non hai nulla da offrire al povero volatile che, di conseguenza, si rifiuta di scarrozzarti in giro per le lande; la verità è che devi consegnare il medaglione al gentiluomo ben vestito all'estremità della foresta e, ricevuto in cambio un paio di guanti, correre all'albero cavo, entrare e recuperare qualcuno dei suoi frutti bluastri, che offrirai successivamente al pennuto. Facile, no?

FULL TROTTELE (Valerio Di Maggio, millesimo abitante di Millesimo, SV e Max, papero disperato da Reggio Emilia)

Fregatene della chiave di Maureen, fai piuttosto caso a uno dei numeri trovati smontando la moto; una volta dentro all'edificio, infatti, vedrai una cassaforte sul pavimento. Per forza di cose, l'unica combinazione che andrà bene sarà proprio quella trovata, ossia 154492. Al suo interno vi sarà una carta magnetica e un nastro che utilizzerai tra breve. Suvvia Max, non distruggere il tuo comp per così poco, c'è sempre un'ultima speranza; salta velocemente alla cabina di pilotaggio, accendi il monitor e seleziona dal menù i seguenti comandi: Take-off, Post Take-off, Gear, Raise Gear. I carrelli dell'aereo verranno ritirati e l'enorme bestione inizierà a scivolare sulla panza! Il resto spetta a te...

MYTH - IL MITO

Poca roba per Myth, diciamo che si tratta di un antipasto. Per accedere a uno qualsiasi dei livelli tene premuta la barra spaziatrice mentre selezioni "new game". Oppure premete CTRL e '+' per la vittoria istantanea.

DRAGON LORE (Emiliano Vergani da Faxas City, Massa)

Ah, è così, non te la senti di sborsare la trenta per l'arretrato! Va bene, sono sicuro che l'accordo si trova: tu mi passi la venti e io ti rispondo. Ci si risente sul prossimo numero... ok, ok, Silvestro, se la mettiamo sull'orgoglio professionale posso anche rispondere. Il sistema per attraversare il fiume è semplice: basta utilizzare il remo in possesso del marciatore che hai seccato; come fare a recuperarlo? Tasto destro sul suo cadavere, figliolo, senza armi in mano naturalmente!

DOOM DE DOOM 2 (Luigi Marcucci, Emailandia)

Il mito dell'ultimo livello di Doom 2 ritorna e fa tremare più di un videogiocatore incallito. Luigi in particolare è scoppiato in un pianto diretto alla vista dell'orda di mostri che si frappongono tra lui e la meta.

Tutto quello che devi fare è arrampicarti nella parte più alta della sezione piramidale, premere l'interruttore nell'anfratto per attivare l'ascensore al centro del mare di lava; ora dovrai salire e per farti portare in alto all'altezza del testone di capra. Cerca di centrare con il lanciarazzi la parte di cervella scoperta (in teoria dovresti sparare poco prima che l'ascensore arrivi a fine corsa; la parte superiore dell'arma dovrebbe trovarsi all'altezza del mento del faccione in questione, ma non ne sono troppo certo) e il gioco è fatto. Forza e coraggio, dato che Quake e Quake 2 aspettano solo te!

FIFA '98 - RATTLE RATTLE (chiarimenti a postumi)

Non voglio sprecare lo spazio già magro, quindi vengo rapido al sodo. Abbiamo i codici da inserire al posto del nome di un qualsiasi giocatore e da attivare successivamente da menù (che si richiama dalla sezione prepartita con il tasto F5) e sono:

eac rocks - craponi modello caricature
johnny atomic - doppiocliccando E si ottiene calcio di punizione.
dohdohdoh - palla imbizzarrita, torna ai piedi dopo averla calciata.
ur1ofus - muri invisibili ai bordi del campo.
xplay - appare timer: quando giunge a 0 i giocatori della squadra con palla si buttano a terra.
footy - doppiocliccando E il giocatore caprioleggia.

F22 LIGHTING II - IL VOLO DEL BARONE (Massimiliano Marcianesi, Porto Sant'Elpidio)

Questi te li sparo con una lacrimuccia giusto perché sei di Porto Sant'Elpidio, il paese che mi regalò 22 giorni di stupenda vacanza nel '93; dunque tieni premuto ctrl+alt+shift+home per l'invulnerabilità e ctrl+alt+shift+ins per la ricarica totale delle muizio e del carburante in volo.

ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 (Il mio macellaio, tifoso del Milan)

Diciamo che questa mi garantisce la bistecca settimanale in mega sconto paura e la mia panza, insieme al mio bicipite, ringraziano. E' un truccetto innocente: prima di mettere il giocatore sul mercato, rinnova il contratto (assicurandoti prima che la bestia abbia il morale abbastanza alto e sia disposto a contrattare); il suo valore aumenterà e tu farai più grana. Ah, dimenticavo, un paio di petti di pollo riservati a Fabio Nicolao, l'autore dell'idea, che, da Salerno farà due passi per venire a ritirarli.

FIFA '96 – IL RITORNO DI UNA LEGGENDA
(terzo nome smarrito)

Tutto quello che dovrete fare per cazziare questo giocone purtroppo superato, sarà uscire subito al DOS e, quando apparirà il video con i ringraziamenti, digitare XPLAY seguito da 'INVIO'. Accederete così al menu delle amichevoli che conterrà cinque nuove squadre (All Nighters, As Designed, Strontium 90, The Gimps e The Rod Benders) che hanno delle abilità MOLTO speciali.

Sempre nel menu di selezione delle squadre per le amichevoli, scegliete come squadra di sx il Vancouver, che milita nel campionato americano, e come squadra di dx la nazionale del Canada. Ora premete CTRL+ALT+INS e poi F1 per accedere al menu 'Enhanced Play', dove potrete modificare alcuni parametri del gioco:

BALL SIZE - modifica le dimensioni del pallone;

BALL PERSONALITY - cambia il comportamento della palla;

INVISIBLE WALLS - muri invisibili sul campo;

TEAM A/B SIZE - dimensioni dei giocatori delle due squadre;

JERSEY - attributi dei giocatori;

GOALIE - attributi dei portieri;

PLAYERS - attributi della squadra;

SHOTS - attributi di tiro.

NEVERHOOD – MAI DIRE PONGO! (Leonardo, Pontedera)

Il pongo da alla testa, non è così? Eppure è una droga, non si riesce a smettere... pensa che Mirko passa tutt'oggi diverse ore al giorno a giocarci; sostiene che aiuta ad acquistare la capacità di manipolare, anche se, quando gli domando a che gli possa servire, cade in un profondo e malinconico silenzio (visto il mio attuale imbruttimento, preferisco soprassedere NdTMB)...

Tornando a noi, se avrai premuto il quinto anello nella stanza della pianta carnivora, allora la radio nella stanza dove sei bloccato starà funzionando e potrai, scegliendo la giusta frequenza, aprire la porta a destra. Ma quale sarà la giusta frequenza? Beh, per scoprirlo dovrai uscire dalla casa (bada bene che la porta principale si aprirà solo dopo aver posto la rotellona della radio all'estremità col triangolo), continuare dritto e utilizzare la macchina a destra del buco di scarico.

Adesso mi aspetto un paio di vespe come ricompensa...

TUROK – DAJE AR DINOSAURO!

Lo so che il vostro sogno è sempre stato quello di abbattere dinosauri e portare a casa la pellaccia; è per questo motivo che ho deciso di pubblicare i codici inviati da Alex "Xrock" Giovannini e Ugo, da inserire nell'apposito pannello:

DDDNSTBR - Invincibilità

THMSCLS (CMGTSMGGTS) - Tutte le armi con rispettivi colpi

GNNTRTMNT - Mappa completa

NGLCKCK - Tutte le chiavi per i portali

JFFSPNGDNBRG (FRTHSTHTRLSCK) - Vite infinite

LNJHNSN (BLLTSRRFRND) - Unlimited Ammo

THTRTM (FDTHMGS) - Crediti

THBST - Galleria

THSSLKSL - spirit mode

DLKTDR - pen & ink mode

SNFFRR - disco mode

RBNSMTH - robin mode

GRGCHN - Greg mode

DNCHN - Dana mode

NSTHMNDNT - mostra nemici sulla mappa

LLTHCLRSFTHRNB - colori sballati

CLLHTNMTN - quack mode

NDNLP - JHNNCK - SHNTRRNT - RBCHN - JSNCRPNTR - CRLSFNDNGS e DNLDDCK

servono a poco (o sono ridondanti), ma ve li passo ugualmente.

Quanto a te Alex, non ho trovato alcun codice per vedere gratis tutti i finali di Resident Evil, spiacente.

GABRIELE CAVALIERE (Maurizio pronuncia Morizio!)

Graz, graz per tutto il pesce. Il problema tuo è che non hai recuperato l'argilla nella spiaggia e mi sa che ti tocca rimediare, dato che ti serve proprio codesto terriccio per prendere l'impronta del bracciale a forma di serpente di Madame Cazanunox (a tal proposito, ricorda che devi selezionare l'argilla prima di farti mostrare il suddetto) e fartene fare una copia. Quanto al prof, devi mostrargli il disegno completato dal disegnatore di Jackson Square dopo che lo avrai interrogato circa "Cabrit sans cor" e "human sacrifice". SaluT.

NBA JAM tournament edition (Erminio "Never" Frustaci)

Abilitare questi trucchi è un po' difficile, ma - perbacco - Erminio ti dico che ce la faremo! Se, ad esempio, vuoi usare Larry Bird, devi inserire (quando il gioco chiede i dati) il nome LAR 1/5. Per fare ciò bisogna premere F1 e L, F2 e A, F3 e R, F4 e 1, F5 e 5. Chiaro? Ok, beccati tutta la pappozza.

F1-F5 LAR 1/5; Larry Bird; F5-F1 WOL 3/7; Mascotte dei Timberwolves; F5-F1 THI 11/1; Boo Boo; F5-F1 SNK 6/10; Snake; F5-F1 LIP 1/14; Liptol; F5-F1 JAZ 10/9; Jazzy Jell; F5-F1 DIV 7/3; Gordon; F5-F1 CHD 5/5; Chow Chow; F5-F1 JF 11/16; Jason; F1-F5 MUS 12/24; Mad Mike; F10-F6 MCA 4/9; MCA; F10-F6 LIZ 8/7; Max; F6-F10 JUB 4/14; Kaluke; F10-F6 HOR 6/12; Mascotte degli Hornets; F10-F6 APG 4/2; Mascotte dei Suns; F6-F10 AIR 1/21; Michael Jordan; F10-F6 STH 12/8; Magic; F6-F10 CHA 5/9; Il Principe Carlo; F1-F5 BIL 6/3; Bill Clinton; F6-F10 HIL 11/6; Hillary Clinton; F10-F6 BEN 9/20; Mascotte dei Bulls; F6-F10 JAX 3/1; JAX; F1-F5 HEA 1/9; Heavy d; F6-F10 DAZ 8/6; DaZ; F10-F6 CHR 12/18; Chris; F10-F6 FNK 1/8; Frank Thomas; F5-F1 BLZ; Blaze; F6-F10 BAA 7/12; Mcttugh; F5-F1 ADR 4/6; Androck; F1-F5 SEM 10/23; Simmons; F1-F5 BAR 4/9; Hutchinson; F10-F6 REN 2/4; Renaldo; F5-F10 MOE 6/8; Moore; F6-F10 TOM 2/19; Higgins.

PRIGIONIERO NEL GHIACCIO – CHE FREDDO!
(Alessandro da Padova)

Il mostro è ghiotto, nevero? Vogliamo fargli passare la voglia di mangiare? Torna nello studio del dottore, raccogli l'ago sullo scrivania (è un oggetto davvero piccolo), poi corri fin nella camera di Sears; esamina la mappa sulla parete, infila l'ago nel buchino centrale e poi prendete gli oggetti nell'alcova che si aprirà magicamente; alcuni documenti tedeschi e la pietra di Mnar di cui ha parlato Quincy prima di raggiungere il pomo d'Adamo del mostro. Torna nuovamente nell'infermeria e usa la pietra sulla creatura, che potrà così dire addio ai suoi sontuosi banchetti...

SHADOW WARRIOR – ER PESTAGGIO (secondo nome smarrito)

Pigia 'T', caro il mio fantasma, quindi digita:
SWCHAN - God mode
SWGIMME - tutti gli oggetti
SWGREED - abilita tutti i cheat
SWSAVE - salva la mappa attuale come SWSAVE.MAP, editabile tramite l'editor
SWTREKxy - zompa al livello y, episodio x
SWRES - cambia risoluzione
SWSTART - riavvia il livello
SWGHOST - clipping mode
SWMAP - automapping
CONFIG - mostra "help config"
SWTRIX - attiva Bunny Rockets w/ Rocket launcher
WINPACHINKO - per vincere il pachinko di conseguenza un oggetto
SWNAME - nel gioco multiplayer per cambiare nome
SOUNDx - suona il file sonoro 0-999 (x=file sonoro)
SWLOC - la prima volta mostra il frame rate. La seconda, mostra la locazione all'interno del livello.

VERSAILLES – IL RE HA VISTO IL SOLE!

(Laura Locatelli, mamma dal cuore giovane)
Oh, che bella notizia, un'intera famiglia che si trova riunita davanti al computer, invece che lasciare il predominio alla TV! E' una questione di impegno fondamentalmente, di allenamento e vedrai che sarai in grado anche tu di dare la birra ai tuoi figli...

Comunque sia, veniamo al punto; non sei stata precisissima, così mi vedo costretto a suddividere in casi. Se ti riferisci all'atto primo, ti consiglio di dare un'occhiata nel vaso per recuperare un'interessante chiavetta. Nel caso dell'atto secondo, prova a utilizzare la chiave trovata nella credenza per aprire uno dei due armadietti gemelli. Infine, se l'atto è il settimo, usa la candela sul fuoco nel camino, quindi sulla porta e, infine, sull'attico per trovare la bomba.

Mi si chiede anche di disinnescare codesta bomba; l'idea è la seguente: cliccate sulla bomba e inserite la frase "It is not in the power of kings to attain perfection", nella versione inglese chiaramente. Comunque sia, sappiate che si tratta della frase che si ottiene componendo le fiabe nel corretto ordine. E, mi raccomando, fate saltare il complotto!

(DON'T FEAR THE) RIPPER

(Pasquale Carmelino, pronunziato con la 'sc', Luca "Pappo" Giacometti e Paolo Gasperoni, Emailandia)

Ripper è una bestiaccia, su questo son d'accordo e mi sa che presto ripubblico la solla, così vi faccio contenti sino al prossimo esaurimento scorte. Perintanto, ti risolvo in batta l'enigma degli annunci in bacheca.

Tutto ciò che devi fare è posizionare nella riga sotto gli annunci in modo da riordinare alcuni pezzi di frase dando loro un senso compiuto. Usandone 6, potrai ottenere la frase "Runners, il nuovo indirizzo di questo mese è Grammerly Street, in un vecchio magazzino convertito in loft". Leggendo i numeri scritti nelle inserzioni in quest'ordine, avrai quindi 4-50-14-42-86 (nella versione inglese la frase risultante è: "Web Runners, the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammerly Street all this month"). Ora non ti resta che recarti al covo dei web-runners, digitare il codice trovato sulla tastiera all'ingresso e... proseguire l'avventura da solo.

Caro Pappo sarò veloce, dato che questo enigma l'ho già pubblicato centinaia di volte: gli orari degli orologi sono 9:35 PM, 8:35 e 14:35, corrispondenti all'Egitto, alla Svizzera e agli USA calcolati in base alla pendola ferma (prova a ispezionare il piano superiore in cerca dell'orologio rotto, che dovrebbe segnare le 14 e 35).

POSTAL – IL PUNTO DI VISTA DEI POSTINI

Marco "Kidd5" Saccomandi non fa il postino, eppure ha trovato un paio di espedienti per aiutare i nostri amici a due ruote a consegnare la posta più in fretta; un po' come sperare che le vostre lettere non arrivino con i consueti mesi di ritardo. Magari non fosse tutta una balla...

Digitate quanto segue:
shotgun - fucile
shellfest - fucile potenziato
iamsolame - invulnerabile
thebestgun - lanciafiamme
myteamouse - da provare
titaniii - missili

carrymore - munizioni
gimmedat - tutte le armi e tutte le munizioni
flamenstein - lanciafiamme
lobitfar - granate e motolov
crotchbomb - mine anti uomo
explodarama - tutte le armi esplosive
healthful - 100 punti vita
thickskin - armatura
hesstillgood - ritorni in vita se muori
breakyosak - fucile sternomat - napalm
theresnoplacelikeo - passa al livello successivo

HEIMDALL 2 (Carlo, Emailandia)

Le informazioni in mio possesso (soluzione compresa) sono un po' confuse, quindi riesco a rispondere a una sola delle tue domande. Entra nel palazzo di Eadric, galoppa verso destra e ruba il denaro, sali le scale ed entra nella stanza del capo. Infilare l'anello (trovato in alcuni scatoloni dentro a un edificio del villaggio) al dito e premi il pulsante quando sei a contatto con lui. Soddisfatto del gesto d'amicizia, egli ti darà una lettera da consegnare a Rurik. Fatto ciò, Rurik ti darà il pass per entrare nel castello del re: ti sei guadagnato il diritto di aiutarlo a trovare il figlio smarrito.

HEXEN 2 - LA SABBIA! [praticamente tutto il mondo]

Livello King Court, Stables. Scavate sotto all'albero con la pala (in giro) per trovare la chiave della stanza del tesoro; aprite con essa la porta della sala del tesoro (appunto) all'entrata del palazzo. Troverete un amuleto con il quale potrete finalmente accedere all'altare della fratellanza di hunger (al secondo piano del negozio). Dovrebbe apparire un pulsante da qualche parte. Quanto alla Stable key, salite al primo piano della casa del fabbro; c'è un pulsante accanto al camino: premendolo avrete accesso a una stanza segreta contenente una chiave. E' proprio quella che occorre per accedere all'area che contiene la famigerata sabbia. E ora potrete fabbricare tutto il vetro che vi pare; vi invito anzi a spedire in redazione i vostri artefatti: il migliore riceverà in premio un soprammobile in vetro raffigurante il Silvestro mentre si scaccola (che fortunelli! NdTMB).

INDIANA "HO TANTI BEI RICORDI DI QUEL CANE" JONES 4 (Atripoldi Alfonso, alfiere dei trucchi per Amiga da Pagani - SA)

Mai visto! Sei praticamente giunto alla conclusione e ti sei bloccato sull'ultima piccolezza; si tratta soltanto di dare le risposte giuste ai due uomini e il gioco è fatto! Ti consiglio di provare da solo, giusto per orgoglio, ma se, proprio noooooon ce la fai, le risposte sono le seguenti: a Kerner 1-3-1-3-1-1-1, mentre per Ubermann 1-2-1-2-2-2-3-4-1-2-2-3.

MONDO DISCO CHE C'HO SOTT' I PIEDI! (Daniele Carbone, Roma e un tale per telefono)

No, ragazzi non ci siamo; i salamelecchi non ci piacciono più, vogliamo l'aneddotica! Ora alzate solennemente l'indice destro della vostra mano, infilatelvelo nel naso e ripetete dopo di me: "l'aneddoto è vita, al bando la mestizia". Proseguite un centinaio di volte, mentre mi accingo a rispondervi. Orsù, per recuperare il primo degli oggetti, caro il mio Daniele, dovrai entrare dal parrucchiere, osservare il bigodino sulla testa della donna e parlarle: la tizia, lasciandosi convincere da uno che 'di moda se ne intende', se lo farà togliere dal parrucchiere che se lo infilerà in tasca. Parla anche con l'uomo e, quando si metterà a pensare alla sua bella, usa l'abilità di frugare nelle tasche (imparata dal pischello in piazza) per scippargli il suddetto. L'alito del drago (niente al confronto di quello del Barone) è più semplice: basta salire sui tetti a partire dal vicolo, raggiungere la torre e mostrare lo specchio al rettile, che non potrà fare a meno di basire. Quanto al diavoleto, dovrai entrare nella bottega dell'alchimista, gettare il mais (trovato nella stalla in basso a destra sulla mappa) sul fuoco per far spaventare il pover'uomo. Premendo a questo punto il pulsante sulla scatola del diavoleto e successivamente molestandolo, il poveraccio fuggirà rifugiandosi nel lavandino. Ora esci, lega il verme (recuperato lanciando pomodori in piazza) al filo e attira la bestiolina all'esterno del suo piccolo rifugio. Questo dovrebbe bastare per proseguire nella cerca della tana del drago.

I-WAR - LA GUERRA DELLE 'I'

Questa ve la passo come regalo personale e che buon pro vi faccia; nella cartella del gioco, trovate una sottocartella nomata PSG, nella quale ve n'è una seconda dal nome RESOURCE, contenente a sua volta SCRIPTS e, infine, PRECEDENCE. Alla fine del percorso, troverete un file di nome PREC, da aprire tramite un'applicazione di foglio elettronico (tipo Excel); quello che dovrete fare sarà cambiare tutti i numeri della colonna PREC in 0 e salvare: ora avrete accesso a tutti i livelli sin dall'inizio.

LBA 2 - LA BELLA ANCHILOSATA (Michele Provera, Emailandia)

Ti sei inaridito nel tentativo di liberare Raph, il guardiano del faro. Che fare? Seguendo il passaggio subito di fronte alla cella del topo, dovrete trovare una curva a gomito e alcuni barili di legno, subito noterai una leva troppo lontana per essere raggiunta dalle persone poco dotate. Imbracca la palla magica, salva la posizione e inizia a tirarla ricordando che, a seconda del comportamento (selezionabile con i tasti da F5 a F8), la sua traiettoria cambierà e il numero dei suoi rimbalzi sarà proporzionale alla quantità della tua energia magica (se la dovessi finire ti converrebbe ricaricare la posizione). Non appena colpirai la leva, si aprirà un passaggio che ti consentirà di proseguire il cammino... Continua a destra saltando in corsa i condotti (semmai ci cadessi dentro sarebbe possibile uscirne balzando sulle rocce blu), passa alla modalità "discreto" (F8) e lancia la palla verso la seconda leva così da sbloccare la porta al livello superiore. Tornato indietro, sali sulla scaletta di ferro (salta per raggiungerla) e, Joe permettendo, imbecca il passaggio scuro. Dopo aver eliminato i due orsetti (il secondo lo raggiungerai saltando dal cornicione superiore), balza da una piattaforma all'altra, apri i due cancelli e sarai nell'antro del capo Tralu. Per poterlo abbattere cerca di utilizzare le due modalità "sportiva" (F6) e "aggressiva" (F7), passando dall'una all'altra a seconda che tu debba evitare gli sputi del mostro o che tu voglia colpirlo. Fai largo uso della palla magica (ALT dopo averla selezionata) sfruttando anche le rocce come copertura. Al termine del tutto potrai prendere la chiave per la cella di Raph, scendere da lui e tornare in paese per gustare la magia che farà aprire il cielo!

SIM CITY 2000 (Francesco Santini, Emailandia, dalle parti di Livorno)

Ed ecco qui quanto desideri; mi raccomando non diventare troppo ricco! Dunque, inizia una nuova partita, da un anno qualsiasi a con la difficoltà 'HARD'. Quando comparirà il giornale, passa oltre e metti in pausa; ora apri il menu 'BUDGET' e selezionate 'BOND'. Clicca su 'REPAY BOND' e dai 'OK'. Vai su 'ISSUE NEW BOND' ed emetti una serie di azioni, quindi chiudi la finestra 'BOND' e la finestra 'BUDGET'. Dovresti ritrovarti con 10000\$. A questo punto digita (in minuscolo) la parola 'fund' per cinque volte e ti ritroverai con 60000\$. E' il momento di tornare nel menu 'BUDGET', poi su 'BOND', selezionare 'REPAY BOND' e dare di nuovo 'OK'. Scegliendo 'ISSUE NEW BOND' noterai che le percentuali di interesse sono impazzite... togliendo dalla pausa il gioco riceverai 500000\$. Metti il gioco alla velocità massima per qualche minuto e farai invidia anche a Bill Gates. I codici sono CASS - ti vengono aggiunti dei soldi (non farlo troppo spesso oppure scoppierà un incendio); DAMN, DARN, HELL, HECK - trasformano tutti i tuoi centri residenziali in chiese. Clicca sulla toolbar come per spostarla e digita 'BUDDAMUS' per ottenere 500000 dollari!

LA SIGNORA CALIBRO 32 AVANZA ECCESSIVE PRETESE! (Luciano Gigante, Faxas City, Taranto)

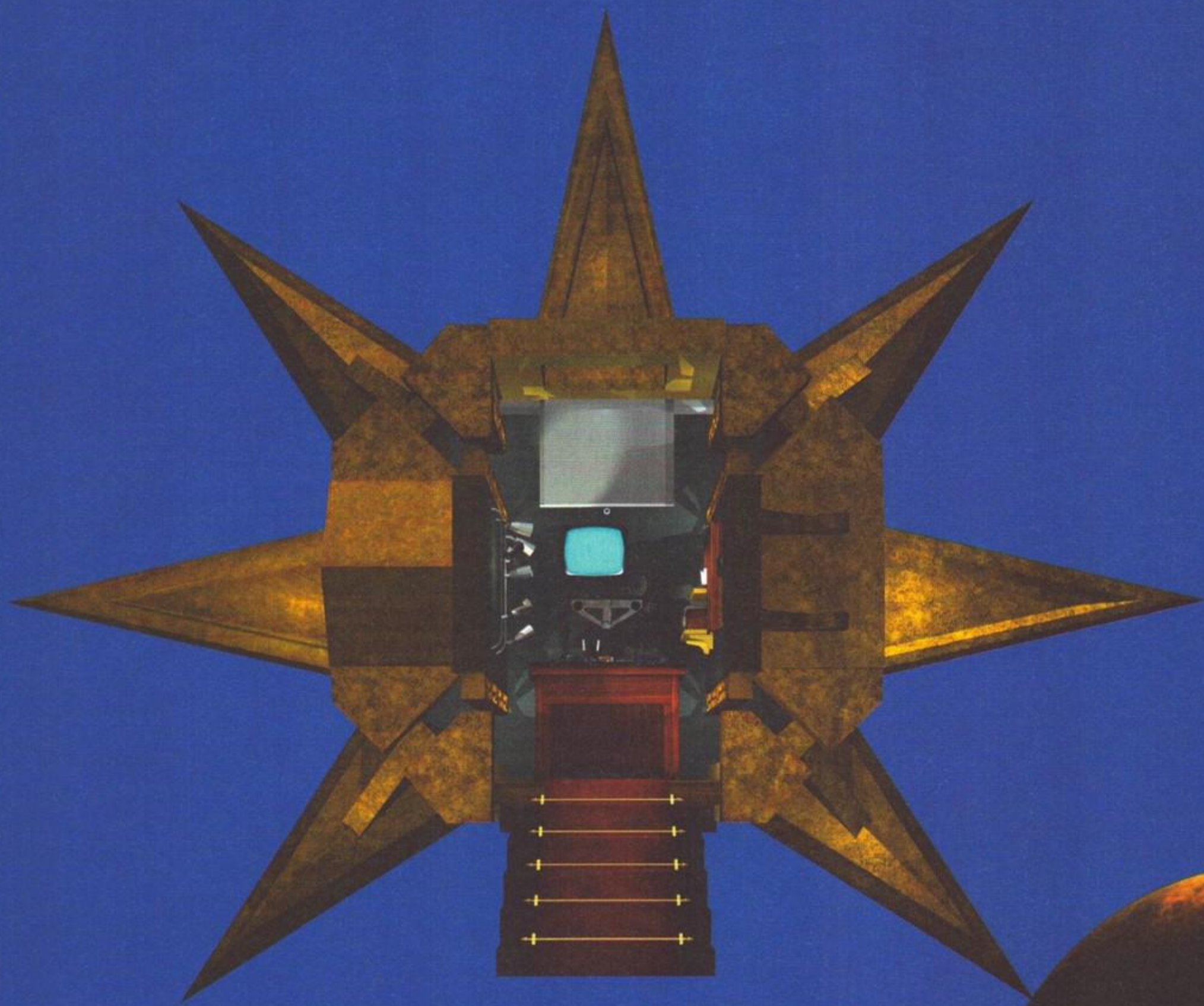
Una volta intrufolato nella stanza di Creel, prendi il quadro, usa lo stetoscopio sulla cassaforte (nella mia copia del gioco questa operazione non serviva: un bug?) e, quando appariranno le frecce con le quali manovrare la manopola, inserisci la combinazione. Gira 5 volte a sinistra, 8 volte a destra, una a sinistra (sentirai la tua voce dire "basta" quando avrai ruotato abbastanza la manopola) e potrai esaminare l'assicurazione sulla vita di Freddi Creel. Ora rimetti tutto a posto e lascia la casa. Quanto al resto, stai tranquillo e non denunciare nessuno (a parte questa signora calibro 32 che, sinceramente, pretende un po' troppo...).

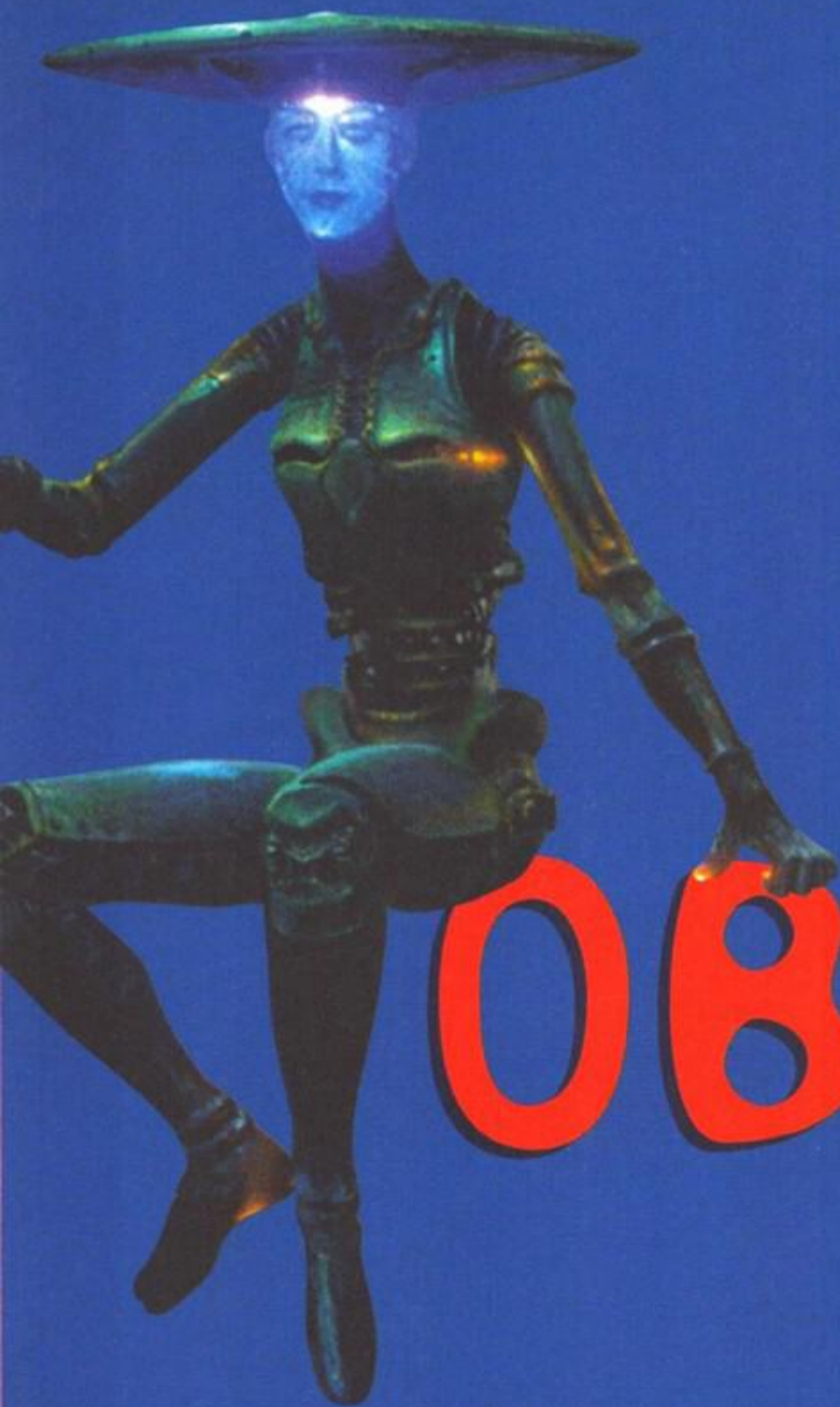
LA SPADA ROGNATA 2 (Luca da Roma, Federico Cratassa, Milano)

Veloce veloce; per arrivare a vedere la roccia a forma di ago con il teodolite devi scorrere la visuale verso destra fino a trovarla. Quanto a te, Federico, devi gettare un paio di frittelle legnose nel cespuglio dopo aver dato al fallitone goloso quella sciroppata. Il gioco è, in effetti, un filo bacato, quindi se non funziona così prova con il cero in chiesa (e speriamo che con questo finisca la telenovela di BS2. Per favore non telefonateci più in redazione per questo gioco, non è colpa nostra se ci sono un mucchio di bug! NdTMB).

RIVEN (Krystian da Falconara, Fabio da Torino)

Eh, porcaccia la miseria, sei fregato: per finire Riven, occorre aver terminato Myst, tutta le serie Evocation, Loom ed è assolutamente necessario aver vinto almeno una volta la coppa del mondo con FIFA in modalità "Campione contro le macchie" utilizzando la Nuova Zelanda. Scherzo, tutte balle, la soluzione richiede impegno e logica. Dunque, le venticinque pietre degli animali: dovrai premerne cinque. La soluzione di questo puzzle sta nelle cinque sfere rotanti che ti fanno dannare. Ognuna di esse aveva un simbolo numerico sul retro, che corrisponde all'ordine da seguire per premere le pietre. Ciascuna di esse, poi, faceva riferimento a un animale e cioè: la n. 1 si riferisce all'immagine del pesce che hai visto nell'oblò nell'isola della Mappa; la n. 2 è la medusa, uguale nella sagoma alla chiazza d'acqua accanto al batiscafo; la n. 3 è la rana, come hai udito dal gracida- re uguale a quella che avete catturato; la n. 4 è la sagoma dell'animale disteso sulle rocce nella spiaggia, riconoscibile dal verso; la n. 5 è l'animale con la sagoma uguale alla roccia sulla spiaggia. Per aiutarti nel compito numera mentalmente le pietre partendo da quella esattamente sotto all'altare centrale e girando in senso orario. Le pietre da premere saranno quindi nell'ordine: la 16, la 11, la 18, la 4 e la 1. Premi le cinque pietre e avrai accesso all'isola segreta, dove troverai anche un'indicazione utile a scardinare la botola dai cinque tasti. Semplice semplice per te, Fabio, che, con il logo di TGM ti sei procurato gloria a sufficienza per campare: non puoi azionare il sommergibile finché non è immerso in acqua, quindi premi la leva nelle vicinanze e poi fai un bel giro per raggiungere il molo sottostante. Quanto al totem, per aprirne le fauci, premi il bastone alla tua destra. La solla arriverà, abbiate fiducia.





OBSIDIAN

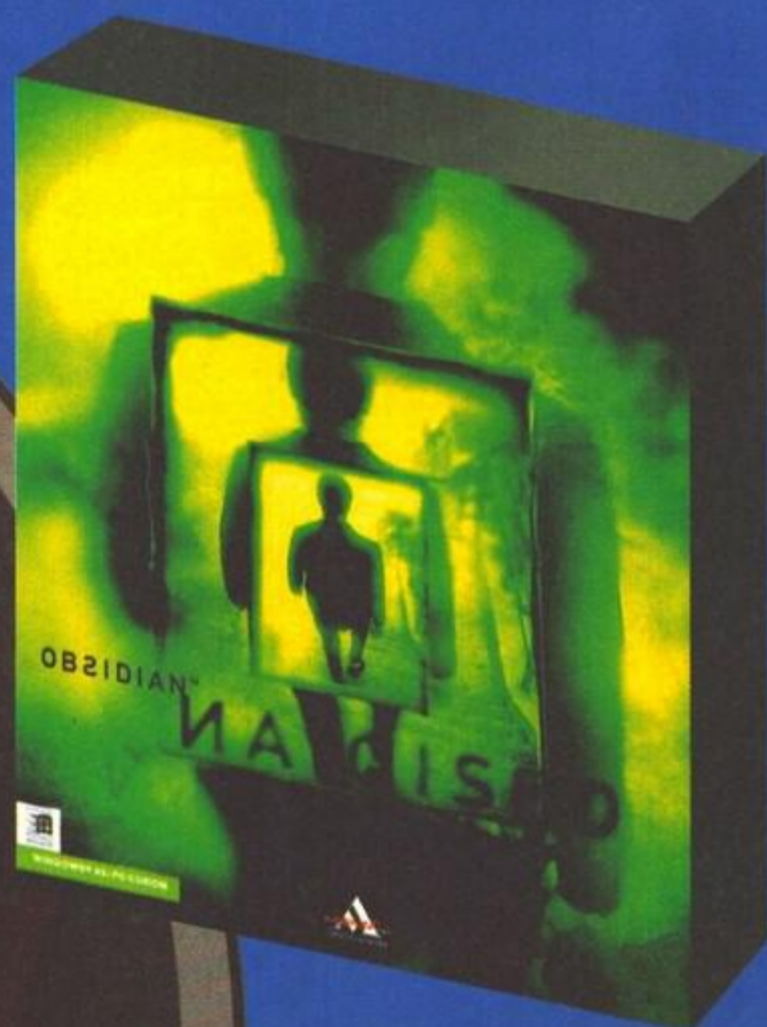
THE MYSTERY

OBSIDIAN. Il mystery che ha fatto impazzire l'America.

Un mondo in 3D, surreale e fantastico, dove le regole non valgono più e dove bisogna inventarsi tutto da capo.

Un mondo da cui sarà difficile uscire...

5 CD ROM per Windows L. 99.000 (IVA inclusa)



Nelle migliori librerie
e computer shop

newmedia
MONDADORI

BLADE RUNNER RISULTO

Apprestarsi a scrivere la soluzione di un gioco quale Blade Runner è una sfida che può far tremare le gambe: certo, è facile dire come arrivare a un finale piuttosto che a un altro, svelare qualche trucco che magari il giocatore distratto non ha notato durante le sue partite. Ma voler scrivere la soluzione definitiva del titolo della Westwood,

provare a svelare tutti gli indizi, indicare ogni punto chiave e, soprattutto, far capire a pieno la profondità della trama alla base di quest'avventura, con le sue numerose sfumature, beh, questo è un altro paio di maniche. È un'impresa titanica.

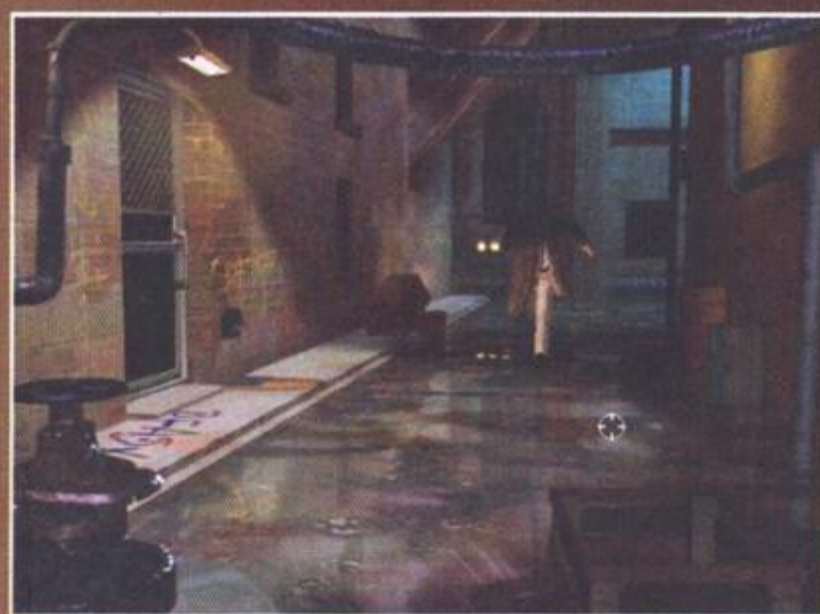
Ovvio quindi che volessi cimentarmi in questa avventura buttandomi anima e corpo nella soluzione di Blade Runner: se sarà quella totale, quella definitiva, spetterà a voi dirlo. Per certo, sarà la migliore che avrete visto finora...

Stefano Silvestri

ATTO 1

RUNCITER

Appena atterrato col mio spinner, notai quanto possa essere morbosamente curiosa la gente: decine e decine di persone assiegate solamente per vedere degli animali morti... Per prima cosa mi rivolsi all'agente di polizia per farmi dire cosa avesse scoperto finora: mi parlò di un'irruzione nel negozio di Runciter e di oltre 30 animali uccisi. Il posto era stato messo a soqquadro e per terra erano state trovate delle orme. Decisi di mettermi subito al lavoro: per prima cosa controllai la porta, scoprendo che era stata forzata con un piede di porco e che su di essa non c'erano impronte digitali di sorta; quindi diedi un'occhiata all'idrante vicino all'entrata, notando che era tutto graffiato e che erano rimaste su di esso delle tracce di vernice nera. Guardandomi attorno, vidi qualcosa di scintillante sul selciato: si trattava di un pezzo di cromatura, probabilmente appartenente a una macchina. Raccolsi la cromatura e, prima di entrare nel negozio, esaminai la folla assiepata dietro le transenne, ordinando al poliziotto di fare qualche domanda per vedere se ci fosse qualche testimone. Varcata la soglia lo spettacolo che mi si presentò fu agghiacciante: sangue e distruzione erano i due elementi predominanti e non fu facile trattenere il conato che mi provocò una simile vista. La prima cosa che feci fu esaminare le impronte che trovai appena entrato, dalle quali notai che gli assalitori erano due e che uno di questi trascinava un po' la gamba. Già che ero chinato, notai delle cartucce di un fucile di grosso calibro, probabilmente un'arma usata extra-mondo: un indizio molto importante che mi affrettai a raccogliere. A questo punto decisi di concentrare la mia attenzione su Runciter: il poverino (che poi tanto poverino non era, ma questo lo scoprii dopo) era totalmente in preda a una crisi isterica e, una volta che iniziai a parlargli, asserì con totale sicurezza che la responsabile di tutto questo sfacelo era la sua assistente, tal Lucy Devlin. Mi sembrò strano però che una ragazzina avesse fatto da sola tutto questo sfacelo e, infatti, Runciter affermò che gli artefici di tale massacro erano stati due uomini, d'accordo con lei. Ciò che però era veramente strano è che questi avevano ammazzato tutti gli animali ma non avevano rubato nulla: come mai?



nulla di illuminante, ma raccolsi comunque un cane giocattolo (nell'angolo in basso a sinistra), un involucro per bacchette cinesi (sul pavimento davanti alla scrivania) del ristorante di Howie Lee e un pacchetto di caramelle (sulla scrivania). Uscii dal negozio e chiesi all'agente di polizia se aveva scoperto qualcosa di interessante: mi disse che qualcuno aveva visto la settimana scorsa Runciter avere a che fare con un tizio piuttosto sovrappeso e che qualcun altro aveva sentito uno schianto e, affacciandosi alla finestra, aveva notato una berlina nera fuggire a tutta velocità. Nulla di rivelatore, ma pur sempre qualcosa. Decisi di recarmi alla centrale di polizia per proseguire le indagini.

STAZIONE DI POLIZIA

Una volta atterrato col mio spinner, entrai nell'ascensore e selezionai il 3° piano: mi trovai a parlare con Dino Klein, il ragazzo della scientifica. Dall'analisi degli indizi raccolti sulla scena del delitto di Runciter mi confermò che: a) le cartucce erano di un fucile Ender, un'arma rara e costosa usata extra-mondo; b) la metà degli animali uccisi erano dei falsi di altissima qualità, come quelli che si trovano nelle industrie più potenti della città, e che alcuni erano stati uccisi a fucilate, altri con un coltello da cucina; c) la vernice trovata sull'idrante apparteneva a una macchina da terra e non a uno spinner come avevo pensato in un primo momento; d) la cromatura trovata per terra apparteneva a una Pontiac del 1995.

Fatto questo, tornai nell'ascensore e selezionai il 2° piano: una volta arrivato nel lungo corridoio mi fermai ad ascoltare il notiziario trasmesso da un monitor in alto a destra (NOTA: ogni volta che potete, guardate la televisione e ascoltate i notiziari: approfondirete ulteriormente la conoscenza del mondo di Blade Runner), quindi entrai immediatamente nella porta a sinistra e parlai col Sergente dietro la scrivania. Mi accennò a Crystal che si stava allenando nel labirinto d'addestramento e mi raccontò qualche storiella su Guzza. Decisi che in fin dei conti un po' d'allenamento avrebbe fatto bene anche a me e mi diressi a destra verso l'entrata del poligono. Tenendo bene in mente di evi-





tare di sparare ai bersagli civili e di far fuori solamente quelli pericolosi (con un arma blu in mano), feci del mio meglio e, una volta uscito dal labirinto, verificai compiaciuto il punteggio da me ottenuto sul monitor. Sul fondo del corridoio c'era una bacheca, piena di appunti che controllai per pura curiosità, e un portacenere con dentro un mozzicone fumante di Lucky Strike, segno che Crystal era ancora nei paraggi. Entrai nella porta di destra e accesi l'ESPER, l'apparato per l'analisi delle immagini.

Nella prima foto (nel gioco denominata **vista da Runciter A**) "esaltai" il centro dell'immagine, scoprendo Lucy nascosta dietro le sbarre della gabbia della tigre e ottenendo un primo piano del suo viso, quindi feci un ingrandimento del suo piede sinistro, scoprendo che la giovane replicante indossava una cavigliera a forma di libellula. Prima di passare ad altro, provai a zoomare sulla sua scrivania, scoprendo un menu di sushi del ristorante Howie Lee, cosa questa che mi convinse definitivamente del fatto che avrei dovuto farci un salto quanto prima.

Nella seconda foto (denominata **vista da Runciter B**), ingrandii il volto della persona sospettata della strage di animali, quindi mi soffermai sui suoi scarponi infangati, intuendo che probabilmente si trattava di una persona che veniva da fuori città. Ora zoomai sulla macchina posteggiata fuori dal negozio, confermando quindi l'ipotesi che si trattava di una berlina nera e, infine, esaltai la targa, scoprendone solo parzialmente il numero.

Ottenute queste 7 immagini, mi collegai al Mainframe sulla destra della stanza per condividere le mie scoperte con quelle degli altri Blade Runner: scaricai in questo modo alcuni indizi di Crystal che parlavano di un attentato dinamitardo a una fabbrica. Siccome non mi sembravano pertinenti col mio caso li ignorai, tenendo a mente solo il fatto che il movimento dei simpatizzanti dei replicanti probabilmente non era coinvolto.

L'unica pista che avevo da seguire era quella di Lucy e per questo motivo decisi di scoprirne di più andando a farmi un giro da Howie Lee...

CHINATOWN

Il ristorante del vecchio Howie Lee era una tappa obbligata per tutti coloro che passavano per Chinatown, così decisi di chiedergli dell'involucro per bacchette che avevo trovato da Lucy. Siccome la sua risposta non mi suggerì nulla di interessante, gli chiesi di Zuben, il suo nuovo cuoco. Howie mi rispose che lavorava da lui solo da un mese, ma che era veramente bravo nel suo lavoro; tutte queste attenzioni dovettero però mettere a disagio Zuben, perché notai con la coda dell'occhio che questi si tolse subito d'impaccio andando nelle cucine sul retro. Prima di seguirlo vidi un tizio con una giacca rossa seduto su uno sgabello che aveva l'aria di essere un habitué, per cui provai a fargli qualche domanda, purtroppo senza successo. Howie Lee non aveva riconosciuto la foto di Lucy, che il cuoco ne sapesse di più?

Provai a seguire Zuben sul retro e lo trovai intento a rimestare un pentolone di New Sooch: gli chiesi se avesse mai visto una ragazzina sui 14 anni aggirarsi da quelle parti, ma la conversazione degenerò presto, visto che in men che non si dica mi trovai un calderone bollente che mi volava addosso: l'unica cosa che mi restò da fare fu saltare immediatamente sulla destra. Mi rialzai immediatamente e inseguii Zuben lungo i vicoli sul retro; mentre correvo, notai sulla destra un barbone che rovistava nei cassonetti dell'immondizia, cosa questa che mi aprì un ventaglio di possibilità:

SCELTA 1 PARLA AL BARBONE

Parlai al barbone, che però non mi disse nulla di particolarmente interessante; nel frattempo, però, persi di vista Zuben.

SPARA AL BARBONE

Sparai al barbone e lo buttai nel cassonetto. Subito dopo aver commesso il delitto, capii che questa mia azione avrebbe avuto delle ripercussioni in seguito.



IGNORA IL BARBONE

Ignorai il barbone e tirai dritto per la mia strada. Entrai all'interno di un grande capannone e vidi dei gradini sulla destra: salii la scala, giungendo in un corridoio buio e sporco. Non appena arrivai sul fondo e provai ad aprire la porta, Zuben saltò alle mie spalle pronto a uccidermi col suo coltello da cucina.

SCELTA 2

COMPORAMENTO DA BLADE RUNNER

Ormai era chiaro che Zuben fosse un replicante: non ci pensai due volte e iniziai a sparargli finché non stramazza al suolo. Avevo "ritirato" il mio primo lavoro in pelle. Controllai nelle sue tasche alla ricerca di qualche indizio utile e trovai una fotografia, che mi fece capire che avevo appena ucciso un ex-marine della Squadra della Folgore che aveva combattuto nella Battaglia di Gemini. Provai del rimorso per quello che avevo fatto.

COMPORAMENTO DA SIMPATIZZANTE

Rinfoderai subito la pistola e parlai a Zuben: dopo una breve conversazione, questi scappò. L'avevo lasciato vivere.

Tornai nel capannone al piano di sotto e vidi quel tizio strano con la giacchetta rossa che non aveva voluto rispondere alle mie domande da Howie Lee: estrassi la pistola e gli dissi di girare al largo. Oltre il capannone vidi i lampeggianti di uno spinner: andai in quella direzione e riconobbi Gaff, il quale mi raccontò di un massacro avvenuto su uno shuttle lunare ad opera di un gruppo di replicanti della generazione Nexus-6, i quali ora erano probabilmente a piede libero in giro per il Kipple, una zona di periferia di Los Angeles piena di rifiuti radioattivi. Me ne andai, non prima di essermi sentito dire da Gaff che se mai avessi ritirato un essere umano, la mia carriera sarebbe finita. Me ne tornai nei vicoli sul retro della cucina di Howie Lee per rovistare nel cassonetto dell'immondizia: chissà mai che Zuben non vi avesse gettato dentro nulla. Doveva essere la mia giornata fortunata, perché trovai la targa della macchina nera usata per la strage di Runciter.

Ero stanco, la giornata era stata particolarmente lunga: salii sul mio spinner e me ne tornai a casa.

APPARTAMENTO DI MCCOY

Una volta atterrato sul tetto, entrai nell'ascensore e selezionai il piano 88f (NOTA: se in precedenza ci si è lasciati scappare Zuben, lo si ritroverà ora sul tetto di casa pronto a ucciderci. L'unica opzione possibile in questa circostanza, al di là della morte, è quella di finirlo a colpi di pistola). Una volta entrato nel mio appartamento, giocai un po' col mio cane, Maggie, quindi mi diressi verso la porta di sinistra. Andai sul balcone per riflettere un po' sull'accaduto, accesi la televisione per sentire le ultime novità, ascoltai il messaggio nella segreteria telefonica (NOTA: a seconda che si sia agito da Blade Runner o da Simpatizzante, vi sarà un messaggio di minacce di Clovis o uno di ringraziamento Lucy), quindi vidi il letto e capii che era tempo di andare a dormire. L'indomani sarebbe stata una giornata veramente dura...



ATTO 2

TYRELL CORPORATION

La chiamata di Guzza al video-telefono non fu certo la migliore sveglia che potessi ricevere: durante la notte qualcuno era entrato nel palazzo della Tyrell e aveva ucciso Eisenduller, uno dei principali progettisti dei modelli Nexus-6. Qualcosa mi disse che sarebbe stato meglio se fossi andato a dare un'occhiata e pertanto salii sul tetto, presi il mio spinner e mi diressi verso il palazzo della Tyrell Corporation, a Nord della città. Appena entrato trovai una guardia della sicurezza ad attendermi dietro la scrivania: parlammo un po', le chiesi come fosse possibile che una persona riuscisse a raggiungere con tale facilità un personaggio del calibro di Eisenduller e venni a sapere che l'assassino aveva fatto finta d'essere un fattorino che doveva consegnare del cibo take-away al defunto genetista. Prima di entrare nell'ascensore, mi fu consegnato un CD contenente i filmati del sistema di sicurezza della Tyrell. Salii al Grav Test al piano di sopra e mi trovai in un laboratorio alquanto buio; prestai particolare attenzione a trovare ogni più piccolo indizio e fui fortunato, perché rinvenni per terra un orecchino, uno di quei classici esempi di bigiotteria a basso costo che si può trovare giù ad Animoid Row, nonché una brochure della Tyrell nella quale venivano elencati tutti i pregi dei nuovi modelli Nexus-6 (NOTA: questo indizio può o non può essere presente, in quanto correlato allo "stato" di personaggi quali Gordo e Lucy. Se infatti il depliant si riferisce a una certa "unità da intrattenimento", allora Gordo è un replicante; se invece la brochure accenna a un modello "Lolita", ciò implica che Lucy è una replicante. Com'è facile intuire, se entrambi sono umani, mancherà del tutto l'indizio brochure).



BLADE RUNNER RISULTO

Stavo per entrare nel Grav Test quando la mia attenzione si soffermò sul monitor sulla sinistra del pannello di controllo del laboratorio: qualcuno aveva cercato di accedere ai file di Eisenduller, ma non ci era riuscito. Siccome sapevo che i sistemi di sicurezza usati dalla Tyrell prevedevano il blocco totale nel caso si immettesse una password sbagliata per più di tre volte, lasciai stare ed entrai nella stanza di fronte a me. Lo spettacolo fu agghiacciante: Eisenduller giaceva morto in un angolo della stanza, con il cadavere spappolato dall'esplosione della bomba che era stata piazzata sul suo corpo; in giro c'erano solo macerie, coi corpi dei suoi cagnolini che giacevano riversi sul pavimento. Parlai al fotografo in cerca di qualche informazione, ma sostanzialmente non venni a sapere nulla di interessante, se non che l'orecchino che avevo trovato avrebbe potuto essere dell'altro poliziotto che mi



aveva preceduto, la pupa con gli occhiali da sole e la solita sigaretta in bocca. Capii che Crystal stava indagando sul mio stesso caso, motivo questo per cui mi diedi da fare a cercare da solo degli indizi: per terra trovai una scatola delle Kingston Kitchens, il ristorante per cui l'assassino aveva fatto finta di lavorare, e il collare di uno dei tre cani, sul quale era inciso un nome che sembrava essere Rikki. Ora venne la parte peggiore: guardai quello che restava del corpo di Eisenduller e dal suo cranio estrassi il cavo del detonatore di una bomba. Un modo strano per uccidere una persona: perché non spararle e basta?

Uscii dal Grav Test e guardai un'ultima volta il computer del defunto scienziato: c'è chi usa come password la data di nascita della propria moglie o il giorno del proprio matrimonio. Perché non provare col nome del cane di Eisenduller? Il mio tentativo ebbe successo, perché ottenni dei file sul DNA replicante che erano sfuggiti all'assassino (o erano più di uno?). Tornai al piano di sopra e trovai nientemeno che Crystal: pensavo che Guzza l'avesse mandata a controllarmi, ma alla fine capii che in realtà le nostre indagini coincidevano. Che stesse cercando di soffiarmi il caso?

Terminata la conversazione, parlai nuovamente alla guardia della sicurezza e venni a sapere che Eisenduller era un tipo piuttosto schivo, che era l'ingegnere a capo degli esperimenti gravitazionali sui replicanti, che l'orecchino che avevo trovato non apparteneva certamente a nessuno degli impiegati della Tyrell, che i file contenuti nei computer della compagnia erano protetti da degli efficacissimi sistemi di sicurezza e, infine, che avere un appuntamento con lo stesso Eldon Tyrell in persona era una cosa quasi impossibile. Ormai sapevo quasi tutto quello che mi interessava e me ne tornai alla Centrale...

STAZIONE DI POLIZIA
Andai direttamente al secondo piano per analizzare con l'ESPER il disco consegnatomi dalla guardia della Tyrell: della foto che ottenni (nel gioco: foto sicurezza Tyrell) ingrandii per prima cosa la testa del tizio col mitra in mano, scoprendo che era un giamaicano di grossa corporatura coi dreadlock (i treccioloni modello rasta); esaltai la sua mano sinistra, scoprendo che l'assassino aveva con sé dell'esplosivo al plastico: poco distante da lui c'era un chihuahua che sembrava guardare dritto nella telecamera: ingrandendolo, scoprii che aveva un collare con su inciso il nome Rikki; da ultimo, mi concentrai sulla scatola delle Kingston Kitchens ai piedi del rasta e capii che era un posto che avrei dovuto visitare quanto prima.

Caricai i nuovi indizi acquisiti nel mio KIA e mi connessi Mainframe, venendo così a scoprire che Crystal aveva nel frattempo interrogato un certo Spencer Grigorian, leader dei CCSR (Comitato Contro la Schiavitù dei replicanti) e certamente un umano, dato che era già stato sottoposto al Voight-Kampff. Mi domandavo se non fosse in qualche modo connesso al massacro dello shuttle lunare, quindi scesi nel sotterraneo per fargli qualche domanda: l'unica cosa interessante che venni a sapere fu



l'esistenza di un certo Izo, un giapponese che una volta faceva parte dei CCSR, ma che poi era stato allontanato perché sospettato di traffico d'armi. Chissà che questo Izo non potesse essere una pista interessante... Per il resto, nulla di nuovo: il solito tipo isterico che si rifiutava di parlare se non in presenza del suo avvocato, pronto a chiudersi nel suo silenzio. Non gli feci il Voight-Kampff (glielo aveva già fatto Crystal) e tornai piuttosto al secondo piano per allenarmi ancora un po' nel labirinto d'addestramento: stavo per entrare nel poligono quando notai per terra una cassa piena d'armi. Chiesi informazioni al Sergente e questi mi rispose che si trattava delle nuove armi ordinate da Guzza. Scesi allora al piano terra per parlare col Tenente e notai che sulla sua scrivania era presente l'ordinativo della spedizione: provai a prenderlo ma Guzza non si dimostrò molto accondiscendente. Già che c'ero gli chiesi se con le sue conoscenze non fosse possibile ottenere un appuntamento con Eldon Tyrell: la risposta fu positiva, al che salii sul tetto, accesi lo spinner e tornai al palazzo della Tyrell Corporation.

TYRELL CORPORATION

La vista di Los Angeles al tramonto che potei osservare attraverso le ampie vetrate dell'attico della Tyrell Corporation mi levò il fiato per qualche istante, giusto il tempo che la segretaria di Eldon, Rachel, arrivasse ad accogliermi. La conversazione filò via liscia: a quanto pare un certo Deckard, un altro Blade Runner, era già stato qui oggi a visitare Tyrell; la compagnia non aveva alcuna idea di chi avesse potuto uccidere Eisenduller e l'indiziato numero uno era un replicante, uno molto pericoloso, per giunta. La discussione cominciò a farsi tesa ma l'arrivo di Tyrell in persona placò momentaneamente gli animi: il geniale miliardario affermò di aver innestato nei replicanti della serie Nexus-6 delle memorie artificiali, in modo da dare loro l'illusione di aver vissuto una propria esistenza. Alla mia affermazione che i replicanti volevano più vita, non potendo sopportare il limite dei 4 anni, Eldon rispose che stavano sprecando il loro tempo. Non si dimostrò neanche impaurito quando gli feci capire che, probabilmente, dopo Eisenduller i replicanti sarebbero venuti a cercare lui. Uscii dal palazzo della Tyrell Corporation senza sapere nulla di più di quando vi ero entrato, eppure quella conversazione aveva in un certo senso acceso tante piccole luci nella mia mente: cominciavo a capire con chi avevo a che fare.



Dove andare? Lucy era introvabile, ma in queste ultime ore avevo messo le mani su un braccialetto e un orecchino a forma di libellula, la classica gioielleria che si trova dalle parti di Animoid Row. Beh, forse era proprio il caso di andare lì...

ANIMOID ROW

Appena atterrato col mio spinner, notai che immediatamente sulla destra c'era una bancarella che si occupava di pesci artificiali: aspettai qualche secondo per vedere se ci fosse qualche commesso, finché da dietro il bancone non sbucò una signora. Le chiesi se conosceva qualcuno che trattasse insetti, ma questa cercò di vendermi a tutti i costi dei pesci. Alla fine, però, mi indicò la bancarella con la grande insegna verde alla fine di Animoid Row.

Mentre mi dirigevo alla bancarella degli insetti, la mia attenzione fu inspiegabilmente attratta da un venditore di serpenti, che scoprii chiamarsi Hasan: gli parlai per chiedergli se conoscesse qualcuno che trattasse insetti, quindi parlammo un po' dei suoi serpenti. Volevo andare avanti a parlargli, ma lui si spazientì improvvisamente e mi chiese perché, anziché disturbare degli onesti cittadini come lui, non me andavo ad arrestare i veri criminali come ad esempio Bullet Bob, il tizio dell'armeria lì di fronte. Ripromettendomi che sarei andato a trovarlo di lì a poco, mi girai a sinistra e parlai alla signora peruviana che gestiva il negozio d'insetti. Le mostrai l'orecchino e questa mi disse che si trattava di un gioiello molto raro che faceva parte di una costosissima collezione. Alla domanda se poteva dirmi qualcos'altro, mi rispose che avrebbe indagato a patto però che io poi comprassi qualcosa della sua merce. Non so come, ma andò a finire che mi ritrovai ad aver acquistato un bracciale per Maggie, il mio cane, sperando che la signora peruviana mi fornisse qualche dritta. Prima di andare via, notai sulla sinistra della sua bancarella una scatola di scorpioni: la toccai, ma mi fu detto di stare attento perché si trattava di esemplari estremamente pericolosi (NOTA: la scatola può anche non essere presente sulla bancarella della signora peruviana, cosa questa non casuale ma che anzi avrà delle ripercussioni in seguito. Se presente, qualora ci clicchiate sopra due volte, verrete morsi: un normale essere umano dovrebbe morire, ma voi vi riprenderete dopo qualche istante. Molto curioso, vero?). A questo punto non mi restò altro da fare che andare a fare un giro in Hawker's Circle, un gruppo di negozietti e bar dove c'erano altre persone che ero interessato a visitare. La prima di queste fu Mama Isabella, la proprietaria della Kingston Kitchens: le feci qualche domanda su Eisenduller e le domandai a quando risalisse l'ultima consegna da lei effettuata alla Tyrell Corporation. Le risposte che ottenni non fecero altro che confermare che l'assassino aveva ben poco a che fare con la proprietaria del locale. Visto che Hasan me ne aveva parlato così male, decisi di andare a fare un salto per vedere che tipo fosse questo Bullet Bob: quello che incontrai fu un esaltato paramilitare che gestiva un'armeria, dotato di una radio che intercettava le trasmissioni della Polizia e amico di David Holden, un Blade Runner che di recente era stato conciato piuttosto male da un replicante. Parlammo un po' del più e del meno quindi, ricordandomi che ero lì per lavoro, gli chiesi se per caso non vendesse dei fucili Ender. Lui mi rispose che si trattava di armi molto costose e difficilissime da trovare. Il vero colpo di scena arrivò però quando gli chiesi se sapesse dove avrei potuto trovarne in città: mi rispose che il tizio che aveva un banco dei pegni lì vicino, un certo Izo, avrebbe potuto fare al caso mio. Ma Izo non era anche quello che era stato allontanato dai CCSR per la propria condotta? Prima di andarlo a trovare, mi





intrattenni ancora un po' con Bob: parliamo dei suoi "ottimi" rapporti con Hasan e infine **comprai da lui dei proiettili potenziati per la mia 45** (per usare queste munizioni, basta andare nel KIA, sezione OPT, e cliccare sul proiettile più a destra). Tra le varie alternative a mia disposizione restava quella di fargli il Voight-Kampff: glielo proposi e lui sembrò quasi eccitato dall'idea di provarlo (**NOTA**: a seconda del modo in cui lui risponderà alla vostra proposta di

fargli il test, capirete se Bob sospetti o meno che voi stessi siate dei replicanti). Terminato l'esame, decisi che era giunto il momento di andare a fare una visitina a un certo Izo (**NOTA**: se sarete simpatici a Bob e se le domande che gli porrete saranno nell'ordine relative ad **armi, munizioni** e quindi **Voight-Kampff**, alla fine riceverete un bel regalino: Bob infatti si offrirà di modificarvi il KIA, di modo che, quando vi collegate al Mainframe della Polizia, possiate decidere quali informazioni inviare e quali invece tenere per voi. Per farlo, vi basterà cliccare col tasto destro sull'indizio desiderato, in modo da evidenziarlo). **Tornai nella galleria dell'Hawker's Circle**, mi feci un **cicchetto al China bar**, poi **scesi lungo la strada** fino ad arrivare al Green Pawn, il negozio di Izo: lo trovai lì ad attendermi (**NOTA**: se non lo trovate, fatevi un giretto per la Animoid Row e riprovate). **Parlammo un po'**, ma la conversazione non fu delle più piacevoli: il giapponese se ne stava sulle sue a aveva un tono così saccente da darmi ai nervi. Così facendo, alla fine la discussione degenerò: Izo mi sembrò nervoso e, messo alle strette, mi sfuggì: con una scusa alquanto banale, mi mostrò una macchina fotografica del ventesimo secolo e, quando la guardai, fece scattare il flash. Abbagliato, non vidi più nulla, e quando riaprii gli occhi Izo era scomparso. Notai la macchina fotografica abbandonata per terra e **la raccolsi**, trovando al suo interno **due immagini** che avrei analizzato in un secondo tempo. Fatto questo, mi buttai all'inseguimento (**NOTA**: potreste anche far finta di niente e tornarvene allo spinner passando per l'Animoid Row. In tal caso, però, verreste uccisi da Izo): **andai a destra** per entrare nel negozio e, quando trovai la porta chiusa, **sparai sul lucchetto, varcai la soglia, aprii la botola** che c'era per terra e **scesi nel sottosuolo**. Una volta arrivato giù, trovai un vero e proprio arsenale e non mi fu difficile avere la certezza che i replicanti si fossero riforniti da Izo (**NOTA**: al centro della stanza, nascosti nella penombra, c'è la possibilità che troviate degli occhiali contro le radiazioni. In caso affermativo, Izo è un replicante; in caso negativo, è un umano). Scesi dal soppalco ed **entrai nella porta sulla destra**, ritrovandomi nelle fogne. Corsi più in fretta che potevo arrivando nella **stanza davanti a me**, ma giunsi in un vicolo cieco: lì liquami emettevano una luce verde fosforescente e non c'era modo di arrivare al centro del crocevia che vedevo dinanzi a me. Izo mi aveva fregato! **Tornai sui miei passi**, ripassai per il sottoterraneo del Green Pawn, **salii la scala, corsi verso il China Bar** e quindi **girai a destra** in direzione delle Kingston Kitchens: **sbucai in strada** prendendo Izo alle spalle (**NOTA**: nella locazione successiva al sottoterraneo del Green Pawn, quella prima del vicolo cieco, c'è una scala che conduce verso l'alto in strada, attraverso un tombino. Se la prenderete, vi precluderete la possibilità di prendere Izo alle spalle, anche se procederete ugualmente nel corso della storia). Mi incamminai verso colui che in questi ultimi minuti mi aveva dato così tanti grattacapi e provai a parlargli...

IZO È UN UMANO

Izo iniziò a scappare ma proprio in quel momento sopraggiunse Crystal con la sua 45 d'ordinanza pronta a far fuoco. Il fuggitivo capì che per lui non c'era più nulla da fare e si arrese, anche se si dimostrò abbastanza sicuro del fatto che sarebbe uscito di galera prima di quanto non pensassimo. Dopo averlo arrestato, Crystal mi fece capire che mi ero comportato da pivele e si divertì a prendermi per i fondelli: come se il caso non fosse già abbastanza difficile...

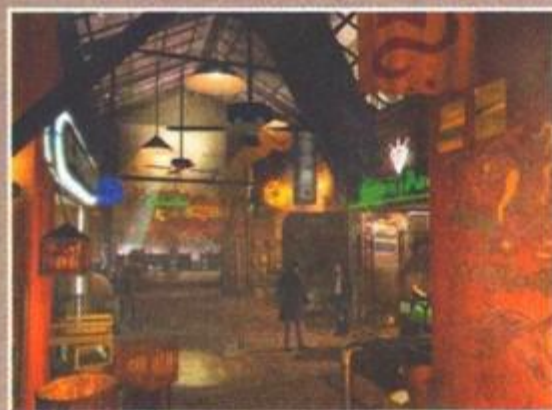
IZO È UN REPLICANTE

Izo sguainò la sua Katana, blaterò qualcosa sulla sua forza di volontà e fece per uccidermi: il colpo della pistola di Crystal fu liberatore e quando lo vidi stramazzone al suolo capii di averla scampata per miracolo. La mia collega mi si avvicinò come se nulla fosse, quasi che si fosse trattato di ordinaria amministrazione, e io mi feci da parte.

Quanto accaduto mi fece riflettere che quello Runciter non era da ritenersi un episodio isolato: i replicanti stavano cercando tutti i progettisti genetici coinvolti nella loro realizzazione e avevano anche chi li riforniva d'armi. Erano arrivati con facilità a Eisenduller, che se ne stava rinchiuso nella Tyrell Corporation: chissà con che facilità avrebbero potuto raggiungere gli altri genetisti della DNA Row. Tornai al mio spinner già sapendo quale sarebbe stata la mia prossima tappa...

DNA ROW

Appena entrato, **mi diressi a sinistra** verso il Dermo Design, il negozio dove viene fabbricata la pelle dei replicanti (**NOTA**: c'è la possibilità che incontriate anche Gordo e Gaff. Parlate loro tranquillamente, anche se ai vostri fini non cambierà nulla). Una volta varcata la soglia, lo spettacolo che vidi fu agghiacciante: Moraji era stato ammanettato vicino a una



bomba, che sarebbe esplosa di lì a poco: capii che non c'era tempo da perdere e non provai né a sparare all'ordigno né a disinnescarlo, ma piuttosto **sparai sulle catene** che tenevano Moraji prigioniero e **uscii dal negozio correndo** più veloce che potevo. Una volta fuori, cercai di **allontanarmi a tutta velocità dal negozio**; a bomba esplosa, io venni soltanto investito dall'onda d'urto ma il genetista che cercava di mettersi in salvo non ce la fece. Venne sbalzato a terra, ferito a morte dai detriti: le sue ultime parole furono per i "gemelli" del piano di so-

pra (dei quali non avevo mai sentito parlare prima) e per i suoi assassini, a sua detta un uomo coi dreadlock e un altro con la barba e lo sguardo penetrante. Morì tra le mie braccia. Immediatamente arrivò un **poliziotto, cui spiegai l'accaduto** (**NOTA**: se volete, per pura curiosità, potete sparare sul povero sub-appaltatore morente prima che questo parli. In tal caso la polizia vi coglierà con la mani nel sacco e vi rinchiuderà in carcere, dove si concluderà la vostra avventura). Terminata la conversazione con l'agente, **salii al piano di sopra** per vedere chi fossero questi gemelli: la stanza che mi si presentò davanti agli occhi era piena di congegni elettronici; c'erano anche **due strani manichini**. Li provai entrambi: dal primo scaturì un'agghiacciante risata, mentre nel secondo, **quello col braccio alzato**, trovai **una busta piena di soldi** con sopra il marchio di Runciter. Guardai sulla scrivania e vidi che la vecchia **segreteria telefonica** della Zenith **conteneva un messaggio**: lo ascoltai e sentii un certo Sebastian salutare "Luther" e "Lance" (presumibilmente il nome dei due abitanti dell'appartamento), parlare del suo tentativo di farli riassumere presso la Tyrell Corporation e concludere la conversazione dicendo che, se lo avessero cercato, lo avrebbero trovato al palazzo Bradbury. Dunque Luther e Lance erano dei progettisti genetici, lavoravano alla Tyrell e si erano intascati dei soldi da Runciter: e poi mi domandavo dove quest'ultimo si fosse procurato i suoi animali falsi...

Scesi dalle scale e **entrai nuovamente nel negozio** del defunto Moraji: **diedi un'occhiata ai segni dell'esplosione** e feci le mie considerazioni (**NOTA**: se McCoy affermerà che si tratta di un lavoretto da principianti, allora Sadik è un umano; se invece dirà che l'attentatore era un professionista, Sadik è un replicante). A questo punto uscii dal Dermo Design, **attraversai la strada ed entrai nel Chew's Eye Works**, il negozio dove vengono fabbricati gli occhi dei lavori in pelle. Dapprima il cinese che vi lavorava non mi volle dare retta, ma alla fine ottenni la sua attenzione quando gli dissi che Eisenduller era morto. Questa però non durò molto, perché il frastuono proveniente dalla strada gli faceva perdere la concentrazione: quando gli feci notare che i rumori che sentiva potevano essere quelli del negozio di Moraji che andava a fuoco,

finalmente si dimostrò più accondiscendente. **Gli domandai allora di Marcus Eisenduller, dei gemelli, di Moraji, di Lance e infine di Sebastian**, venendo così a scoprire come raggiungere il palazzo Bradbury.

Uscii dall'Eye Works, andai a sinistra quindi subito a destra, nel vicolo. Assorto nei miei pensieri, domandandomi cos'avessero potuto fare Luther e Lance per farsi licenziare da Tyrell,

fui attratto dalle larghe e tornite colonne del Bradbury, quindi entrai nel palazzo. Mi accorsi che si trattava di una costruzione ormai abbandonata e cadente, da cui però promanava un certo fascino: presi l'ascensore, **salii al piano di sopra**, percorsi il pianerottolo ed **entrai nella porta a destra**, l'unica che avevo trovato. Girai per l'appartamento finché non sentii dei rumori provenire da una stanza vicina. Proseguii **verso sinistra fino ad arrivare in un bagno** ormai in sfacelo e notai che qualcuno stava salendo una scala di legno che portava al piano di sopra. **Salii anch'io** e vidi qualcuno correre attraverso un corridoio: lo inseguii, fino ad arrivare in un'altra stanza contraddistinta da un armadio che saliva fino al soffitto. **Spaccai tutti i cassetti di destra**, in modo da crearmi una scala rudimentale. Una volta arrivato sul tetto, mi accorsi della mia stupidità: ero cascato in un'imboscata. Preso ai calci e a pugni, disteso nello sporco del tetto sotto la pioggia, ebbi il tempo di sentire uno sconosciuto parlare a un certo Sadik del mio "ritorno" in famiglia e di una scelta che non avevo mai avuto...

ATTO 3

Mi risvegliai completamente dolorante, domandandomi cosa fosse accaduto e, soprattutto, in quale modo sarei riuscito a liberarmi: mi diedi un'occhiata in giro e, alle mie spalle, vidi delle tubature arrugginite. **Mi diressi in quella direzione e segai i lacci strofinandoli** sulle parti taglienti del metallo. Una volta in piedi vidi e **raccolsi un pezzo di formaggio** sotto una sedia, cosa questa che mi stupì, considerato che ormai era merce rara e venderla senza autorizzazione era un reato di classe A. Nell'angolo in alto a destra della stanza trovai un **bambolotto**: mi avvicinai in sua direzione, lo raccolsi e, già che c'ero, cercai qualche altro indizio. Fui fortunato **perché raccolsi anche un gettone** di una sala giochi di nome Hysteria Hall nonché una **foto** con le persone che mi avevano teso l'agguato **ritratte di fronte a uno shuttle lunare**. **Uscii dalla stanza** dalla



BLADE RUNNER RISULTO



porta in basso a sinistra e vidi un uomo dalla corporatura piuttosto grossa che aveva preso per il collo il commesso dell'hotel. **Gli intimai di metterlo a terra (NOTA: per farlo, potete provare a parlargli oppure potete estrarre la pistola e convincerlo "con le buone")** e chiesi cosa stava succedendo: Leon, questo era il nome dell'aggressore, se l'era presa non poco quando aveva scoperto che il commesso aveva autorizzato qualcuno della polizia a frugare nella sua stanza (che si trattasse di Deckard? Oggi pare essere sempre un passo avanti a me). Gli dissi di

calmarsi e **gli chiesi se non avesse visto per caso un rasta e un tizio con la barba** e lo sguardo penetrante: ovviamente la risposta fu negativa, per cui alla fine, quando Leon se ne andò, entrai nella porta davanti a me, quella sigillata col nastro della Polizia, e diedi un'occhiata in giro. Pareva che chi avesse perquisito la stanza prima di me avesse fatto un buon lavoro, ma non fu così: a ben guardare **trovai infatti una strana squama** dietro la tenda che copriva la vasca da bagno, nonché **il distintivo di Holden** dentro al primo cassetto del mobiletto. Ma allora quello che aveva conciato per le feste il mio collega era proprio Leon! E io che ci avevo parlato come se nulla fosse...

Uscii dall'hotel pensando a quale sarebbe stata la mia prossima mossa, quando qualcosa mi lasciò di stucco: che mi venisse un colpo, ma quella è proprio la macchina che sto cercando! **Mi avvicinai alla berlina nera** schiantata contro il muro e mi accorsi che non era finita lì per caso: chi aveva cercato di farla sparire aveva infatti avuto la cura di toglierne la targa. Ovviamente, a un più attento esame **scoprii il numero di telaio** che poi averi immesso nel Mainframe della Polizia per vedere a chi fosse intestata. Prima di andare via notai sul tappetino del passeggero **l'involucro di un lichen-dog**, una specie di sandwich che era la specialità tipica di Mia e Murray, due persone di mia conoscenza che lavoravano nel quarto settore. Prima di andarle a trovarle, però, volevo dare meglio un'occhiata alla casa di J. F. Sebastian: in fin dei conti, non avevo avuto l'opportunità di ispezionarla per bene...

DNA ROW

Giunto nuovamente ai piedi del palazzo Bradbury, **salii al piano di sopra** e, questa volta, trovai in casa J. F. Sebastian: la conversazione che ne seguì fu tutto sommato inutile. Gli chiesi infatti se avesse un'idea di chi fossero le persone che erano entrate in casa e se avesse dei nemici, ma mi disse di no. **Gli chiesi di entrare per una perquisizione** e non oppose resistenza: analizzai con attenzione ogni singolo particolare e scoprii, nel laboratorio di Sebastian, una **presa della corrente elettrica (NOTA: per trovarla, dal salone principale andate verso l'alto, quindi guardate per terra ai piedi di una scrivania)**. **La attivai** e il computer cui era evidentemente collegata riprese un processo di stampa: controllai la stampante e trovai i dati di J. F. Sebastian relativi al DNA replicante. Una volta in possesso di questo indizio, tornai dal progettista per fargli qualche altra domanda: **gli chiesi di Moraji e Chew, e di Eisenduller**, ma dopo un po' capì che aveva a che fare con un Blade Runner e si rifiutò, educatamente a

dire il vero, di proseguire la conversazione.

Ancora domandandomi cos'avesse contro i cacciatori di replicanti (in fin dei conti ero lì per sventare una possibile minaccia), decisi di andare nel 4° settore.



HYSTERIA HALL

Una volta atterrato col mio spinner, mi si presentò la stessa scena di sempre: Mie e Murray stavano litigando in merito ai discorsi pubblici di non so quale presidente degli Stati Uniti. Aspettai che si placassero le acque, quindi **chiesi loro se avessero mai visto Lucy** da quelle parti. La risposta che ricevetti non fu univoca, ma una cosa era certa: Lucy bazzicava l'Hysteria Hall. Già che stavo parlando a della gente che fa del cibo il loro mestiere, **domandai se non sapessero per caso dove avrei potuto trovare del formaggio**: all'inizio Murray non voleva rispondermi, ma quando Lia gli ricordò che ero un poliziotto, venne fuori che l'unico posto che mi avrebbe potuto indicare erano le Kingston Kitchens. Ancora una volta le mie indagini mi portavano a Mama Isabella. Presi lo spinner e volai verso la Animoid Row.

ANIMOID ROW

Arrivai alle Kingston Kitchens e chiesi alla direttrice interessata l'origine del formaggio che vendeva sottobanco. Confessò che le arrivava direttamente dalla Giamaica grazie a una sua cugina che glielo forniva di contrabbando, ma aggiunse anche che ultimamente tutte le sue scorte erano state rubate da un misterioso personaggio che, stando alla descrizione, potrebbe essere stato tanto Gordo quanto Sadik.

La mia tappa successiva fu la signora alla bancarella del pesce, per **chiederle qualche informazione circa la strana squama** che avevo trovato allo Yukon Hotel. Mi rispose che non si trattava di una squama di pesce, come credevo, ma di una scaglia di serpente; aggiunse poi che oggi ero la seconda persona che le poneva questa domanda. E la prima? Beh, con tutta probabilità si sarà trattato ancora di Deckard.

Parlai alla donna peruviana, la quale mi disse che la collezione di gioielli che stavo cercando era stata acquistata da un collezionista del 4° settore.

Qui non avevo più nulla da fare, ma in compenso avevo ancora un numero di telaio da immettere nel mainframe e qualche immagine da analizzare. Era ora di tornare alla Centrale...

STAZIONE DI POLIZIA

Entrai nella stanza dell'ESPER e **mi connessi al Mainframe**:

venne fuori che la macchina che avevo trovato a Chinatown era la stessa che aveva urtato

l'idrante fuori da Runciter. La vettura era intestata a una certa

Dektora ed era stata acquistata in un negozio del 4° settore;

prima di andare a fare un salto dal concessionario, **analizzai le**

foto che avevo trovato all'Hawker's Circle nella

macchina fotografica di Izo

(NOTA: delle due foto che ora

illustrerò, la seconda sarà disponibile in due diverse versioni, di-

pendentemente dal fatto che abbiate trovato o meno la scatola di scorpioni sul banco

della donna peruviana che vende insetti nella Animoid Row). La prima (nel gioco:

China Bar) mi fece notare una cosa che non avevo osservato ad occhio nudo: il Chi-

na Bar era dotato anch'esso di un sistema di telecamere di sicurezza. Guardando

infatti la zona di muro sopra al bancone, notai uno strano bagliore rosso: esaltandolo,

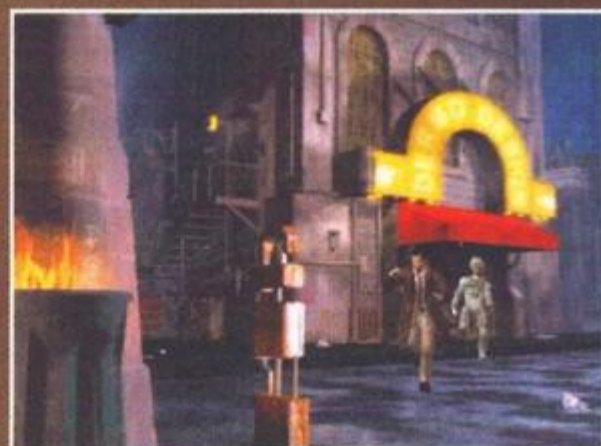
scoprii una **telecamera a circuito chiuso**. Il secondo indizio invece lo individuai in-

grandendo la **nuca dell'uomo di spalle** e, guarda caso, si trattava proprio di uno

dei due replicanti che mi avevano rapito: anzi, se mi ricordo bene si trattava proprio

di quello che mi era parso essere il capo. Bene, era ora di passare alla seconda imma-

gine (nel gioco: **foto di McCoy**).



C'era ancora una foto da analizzare, e cioè quella che avevo trovato allo Yukon Hotel vicino alla bambola di pezza (NOTA: non è detto che troviate questa foto, in quanto dipenderà dal fatto che voi siate o meno un replicante. Di partita in partita, questo parametro sarà diverso). La prima cosa che esaltai fu ovviamente la **faccia del**

leader dei replicanti, al centro, quindi mi concentrai sul **tizio coi dreadlock sulla**

sinistra, vicino alle paratie dello shuttle. Analizzai la parte destra della foto e...

ommioddio, ma quello è **il mio volto!** Vi lascio immaginare come mi sentii quando

vidi me stesso: sospetti e congetture si affollarono nella mia mente. Forse non sapevo

chi fossi. Sulla mia destra c'era anche un grosso oggetto metallico giallo; non saprei

come definirlo se non come una specie di frigorifero: esaltandolo, scoprii uno **strano**

riflesso sulla sua superficie, ma ero troppo sconvolto dalla scoperta fatta poco prima

per domandarmi di cosa si trattasse. Uscii dalla stanza, presi l'ascensore e andai al piano terra da **Guzza**, per **consegnar-**

gli il distintivo di Holden: si congratulò con me e si lasciò andare in una pesante

critica di un altro agente, guarda caso Deckard. Quantomeno, scoprii, questo Blade

Runner aveva ritirato Leon: Holden era stato vendicato.

Ora che avevo fatto il mio dovere di bravo poliziotto, me tornai all'Hawker's

Circle...

ANIMOID ROW

Andai al **China Bar** e parlai al barista, chiedendogli se per caso la sua telecamera

di sicurezza non avesse registrato qualcosa di interessante. All'inizio fu un po'

riluttante, ma poi comprese che non è mai conveniente inimicarsi un agente della po-

lizia. Mi consegnò un CD (nel gioco: **CD sicurezza China Bar**) che mi affrettai ad

analizzare. Centrale di Polizia o casa mia? Era tanto che non andavo a trovare Maggie,

quindi optai per quest'ultima alternativa...

APPARTAMENTO DI McCOY

Inserii il CD nel mio ESPER e ottenni una foto da esaltare (nel gioco: **foto sicurezza China Bar**): la esaminai con attenzione e notai nella zona alta centrale un **tizio di spalle con una giacchetta sportiva**. Si trattava di Guzza e stava confabulando con qualcuno. Che ci faceva lì? E cosa stava dicendo di tanto segreto?

Ovviamente non potevo scoprirlo da una foto, per cui analizzai l'immagine finché sull'estrema destra non vidi **qualcuno che teneva in mano una macchina fotografica**: si trattava di Izo, che stava scattando l'immagine del China Bar che avevo già analizzato. Questo vuol dire che all'altro lato del bancone, non inquadrati dalla telecamera, c'erano il leader dei replicanti e la sua amica bionda: una pura coincidenza? Non credo...

Dunque: mi sembrava di aver fatto tutto quello che c'era da fare, tranne una cosa. Dovevo risalire alla persona che aveva acquistato la berlina nera dell'attentato da Runciter: ancora una volta, **il 4° settore sarebbe stato la mia meta...**

HYSTERIA HALL

Non ci avevo fatto molto caso la volta precedente, ma sulla sinistra di Mia e Murray c'era un concessionario di nome Crazy Larry: **entrai nel capannone** e lo sentii che stava cercando di piazzare una macchina con una telefonata. Il poverino era costretto su una sedia a rotelle, ma su di essa aveva installato tutto l'occorrente, di modo da renderla una



specie di piccolo ufficio semovente. Parlammo un po' del più e del meno e, alla fine, gli mostrai la foto e **gli chiesi se avesse mai visto Lucy** da quelle parti: mi rispose che la ragazza nell'immagine non era abbastanza grande per guidare, ma che comunque avrei potuto dare un'occhiata nella sala giochi. **Gli chiesi quindi della berlina nera** che aveva venduto qualche giorno fa: finse di non ricordare ma poi venne fuori che l'aveva venduta a una bionda decisamente avvenente.

La mia mente iniziò ad elaborare ipotesi: il leader dei replicanti assieme a una bionda al China Bar, una bionda che se ne va a spasso per Animoid Row con una scatola piena di scorpioni sottobraccio, una bionda di nome Dektora che compra una macchina nel 4° settore... Ummm, dovrei proprio scoprire un modo di trovarla, questa Dektora...

ATTENZIONE!

Da questo momento si apre per voi un notevole ventaglio di possibilità. In primo luogo avete tre sospetti da cercare (Gordo, Lucy e Dektora): potete visitarli secondo un ordine a vostro piacimento ma tenete presente che l'ultimo che troverete verrà impostato dal gioco come un replicante.

In secondo luogo, non sapete quale sia la natura di chi state cercando: se questi è umano e gli sparate sarà "game over", mentre se è un replicante potrete ucciderlo o avvisarlo di Crystal. Ognuna di queste scelte avrà delle ripercussioni, che mi accingo ora a descrivervi...

GORDO

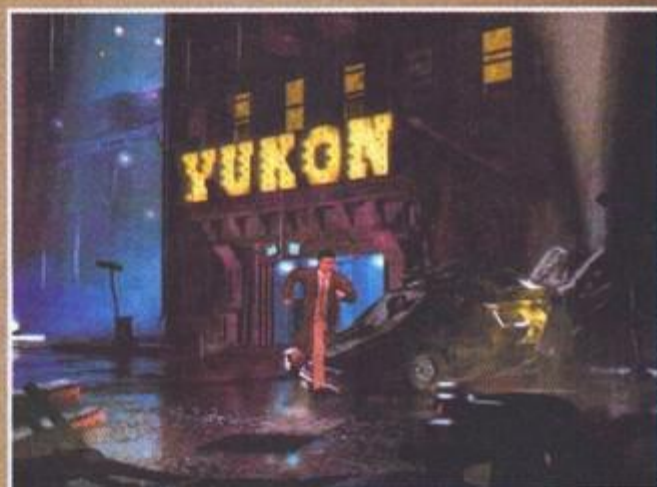
Un tipo che mi aveva sempre incuriosito in quelle ultime ore era il tizio con la giacchetta rossa: era al China Bar dove Zuben aveva cercato di farmi fuori, l'avevo trovato che passeggiava "casualmente" nel capannone dopo il mio faccia a faccia col replicante, era fuori dal negozio di Moraji prima dell'esplosione e Mama Isabella aveva descritto la persona che le aveva rubato il formaggio come uno molto simile a lui. Siccome l'ultima volta che l'avevo visto nel DNA Row mi aveva invitato a vederlo al suo spettacolo, pensai non ci fosse niente di meglio che prendere il mio spinner e **atterrare nella zona dei Nightclub**. Sulla destra restava il bar di Taffy Lewis, dove forse l'avrei trovato: a quanto pare era la mia serata fortunata, perché in mezzo alla folla vidi proprio la sua inconfondibile giacchetta rossa. Lo salutai e per tutta risposta lui mi offrì un suo autografo: che esaltato, pensai, però scoprii che **il suo nome era Gordo**. Gli dissi che dovevo fargli qualche domanda e mi rispose di fare in fretta, che aveva da fare: **gli chiesi allora di Zuben (o del formaggio)** e lui non mi disse nulla di particolarmente interessante. Quando finì di rispondere, salì sul palco e iniziò il suo numero: in principio lo trovai divertente ma poi fece puntare su di me i riflettori e cominciarono i guai...

GORDO È UN UMANO

Mi chiese come facevo a essere sicuro che una persona fosse o meno un replicante, quindi accennai a una certa Zhora che lavorava lì e che era stata "nitirata" da poco da un Blade Runner. Gli chiesi se con questa improvvisata voleva sviare l'attenzione dal suo penoso cabaret, ma non mi rispose perché scese dal palco e iniziò a correre finché non si trovò in strada. **Lo inseguì immediatamente fuori dal locale** e lo fermai: mi invitò a ucciderlo, mi esortò a fare ciò per cui sono pagato. Mi trovai a **scegliere se arrestarlo o lasciarlo scappare...**

GORDO È UN REPLICANTE

Gordo cominciò ad accusarmi di essere un assassino, uno che uccide la gente se solo pensa che si tratti di lavori in pelle; poi mi chiese come facevo a essere sicuro che io stesso non fossi un replicante e affermò che aveva degli amici che mi conoscevano. L'unica cosa che potei dirgli fu che stava mentendo. Improvvisamente Gordo saltò giù dal palcoscenico e iniziò a correre verso la strada: la situazione mi stava



sfuggendo di mano.

Lo rincorsi fuori da Taffy ed estrassi la mia 45, pronto a tutto...

SCELTA: se Gordo ha una pistola, ritiratelo; se è disarmato, lasciatelo scappare.

GORDO PER ULTIMO

Corsi dietro a Gordo e, quando uscii dal locale, mi accorsi che aveva preso un ostaggio; è in questo momento che Crystal entrò in scena...

SCELTA: è possibile ora intraprendere una delle seguenti azioni, ognuna delle quali avrà le sue ripercussioni. Si potrà **sparare a Gordo**, lasciare che **Crystal uccida Gordo**, **sparare all'ostaggio**, **sparare a Crystal** e – la più difficile di tutte – **sparare sulla pistola che Crystal tiene in mano**.

LUCY

Entrai nell'Hysteria Hall e trovai Lucy che giocava a un videogame: parlammo di lei, di quello che lei chiama "il Padre" e della vita sulla Terra, di come lei si era sempre aspettata che fosse. **Le chiesi di Runciter** e lei mi disse che il Padre era davvero arrabbiato e che Sadik le aveva detto che se l'era meritato. Venne fuori che la metà degli animali di Runciter erano veri mentre gli altri erano dei falsi, delle creature artificiali che provenivano da qualcuno molto vicino alla fonte. I due che stavo inseguendo erano allora questo cosiddetto Padre e Zuben, con cui avevo peraltro già avuto a che fare. **Le chiesi del Padre**, se lei avrebbe potuto portarmi da lui: mi disse lui non l'avrebbe voluto e che quindi per il momento non se ne sarebbe fatto nulla.

A questo punto si posero di fronte a me delle scelte...

LUCY È UN UMANO

Avrei voluto farle altre domande, ma a un certo punto lei mi spinse via e cominciò a correre verso l'uscita in basso dell'Hysteria Hall, quella principale. **Provai a rincorrerla** ma una volta in strada mi accorsi che ne avevo completamente perso le tracce.

LUCY È UNA REPLICANTE

Lucy capì che le cose si stavano mettendo male e fuggì verso l'alto della sala giochi, rifugiandosi nella Sala degli Specchi, una specie di labirinto costruito a Nord dell'Hysteria Hall. Non ebbi altra scelta se non **inseguirla...**

LUCY PER ULTIMA

Stavo per farle un'altra domanda quando Lucy iniziò a urlare chiamando aiuto: sosteneva che la stavo molestando. Rimasi confuso quel tanto che bastò per far accorrere un agente della Polizia: mi intimò di mettere la mani sopra la testa, al che io gli mostrai il distintivo cercando di convincerlo del fatto che stavo commettendo un errore. Mi colpì all'improvviso e mi risvegliai dolorante nelle fognie.

Tornai faticosamente su in strada e trovai Crystal ad aspettarmi: discutemmo un attimo di quanto mi era accaduto, quindi mi beccai il cazziatone per non aver fatto fuori Lucy quando ne avevo avuto l'opportunità. Le ricordai che ammazzare una persona davanti a una sala giochi piena di bambini non sarebbe stato il massimo, quindi **tornammo nell'Hysteria Hall** alla ricerca della giovane replicante. Non appena la vedemmo, lei scappò nella Sala degli Specchi, una specie di labirinto costruito a Nord della Sala Giochi. **Dissi a Crystal di lasciarla a me e di curare l'uscita del labirinto**



1) SPARA A LUCY

Fu forse la cosa più dolorosa che avessi mai fatto in vita mia: le corsi dietro, **estrassi la pistola e la freddai**. Continuai a ripetermi che in fin dei conti si trattava di una macchina...

2) AVVISA LUCY

Dannazione, questi replicanti sono davvero veloci! La rincorsi e, quando ormai ero convinto di averla persa, la raggiunsi. Non avevo estratto la mia pistola, di modo da non spaventarla. **Le dissi che Crystal**, "la donna che fuma", come la chiamava lei, **era sulle tracce sue e della sua famiglia**. "Glielo dirò", mi rispose lei, "così come dirò loro che mi hai salvato". Il meno era fatto, ora mi sarebbe toccato affrontare la collera di Crystal per essermi lasciato scappare Lucy: non sarebbe stato facile...



BLADE RUNNER RISULTO

DEKTORA

Atterrai col mio spinner nella zona dei Nightclub ed entrai nel locale di sinistra, l'Early Q, il posto dove la donna peruviana mi aveva detto che era stata acquistata la collezione di gioielli a forma di libellula. Appena entrato, notai dall'altro lato del club un signore seduto a una specie di tavolo girevole, che roteò su se stesso scomparendo nel muro. Incuriosito da tutto ciò, provai a sedermi anch'io ma il

buttadentro di nome Hanoi mi "rimbalzò" dicendomi di scomparire. Notai a questo punto una porta in alto a sinistra e provai a entrarci: anche questa volta Hanoi si dimostrò implacabile. Che fare? Andai davanti alla danzatrice che si dimenava con un certo mestiere sulla piattaforma e iniziai a parlarle: subito l'energumeno mi si avvicinò per vedere

come mi comportavo (glielo si leggeva negli occhi che non aspettava altro che un'occasione per sbattermi fuori), ma notai che per un paio di secondi questi si distrasse ad ammirare quanto Madre Natura può fare quando ci si mette d'impegno. Mi misi a correre verso la piattaforma girevole e mi sedetti senza che Hanoi se ne accorgesse: mi trovai dall'altra parte nel privé del locale e, sulla sinistra, riconobbi proprio Early con la sua solita giacca rossa. Lo salutai, parlammo del più e del meno, quindi gli chiesi se riconoscesse la ragazza nella foto: disse di no, ma il mio sesto senso mi suggerì di non credergli fino in fondo.

A un certo punto Early si assentò per un attimo e io mi misi a chiacchierare col barista finché non venne annunciato lo show di una certa Hecuba: andai a sinistra e mi trovai in una specie di teatrino nel quale si esibiva una bellissima donna che indossava un travestimento molto simile a quello di una libellula... Notai che Hanoi, poco sopra di me, si era distratto per la seconda volta: provai a parlargli per vedere quanto fosse assorto in quelle che presumevo essere le sue fantasie erotiche e, dalla risposta, capii che nulla al mondo avrebbe potuto distrarlo. Mi ricordai di quella porta che avevo provato ad aprire e tornai allora sui miei passi attraverso il bar e la piattaforma girevole, per poi trovarmi nella sala all'ingresso ed entrare finalmente in quello che si rivelò essere l'ufficio di

Early. Appena superata la porta, mi trovai in una stanza arredata con dubbio gusto che non si capiva bene quanto servisse da posto di lavoro e quanto da nido d'amore: per prima cosa controllai la scrivania e trovai la ricevuta rilasciata per l'acquisto della collezione di gioielli a forma di libellula, quindi diedi un'occhiata ai cuscini del divano sulla destra, trovandovi un video-disc: non sapevo cosa ci fosse sopra ma da com'era nascosto di certo si trattava di roba sporca. Giusto il tempo di mettermi in tasca quanto trovato che Early entrò nella stanza cogliendomi con le mani nel sacco.

Ovviamente la prima cosa che mi chiese fu di restituire il maltolto ma io decisi di giocare duro, col risultato che si cercò di arrivare a un accordo. Quando però mi propose di bere qualcosa, estrassi la pistola: conoscevo i miei polli e sapevo che Early era il tipo da cercare di avvelenarmi (NOTA: se non estrarrete la pistola, finirete per bere il drink, essere drogati, svenire e risvegliarvi intontiti in mezzo alla strada). A questo punto mi si posero di fronte due scenari alternativi:



1) IL MORSO DELLO SCORPIONE

Quando qualche ora prima avevo visitato la signora Peruviana che vendeva insetti, non notai nulla sul suo bancone che attirasse la mia attenzione: non potevo sapere che qualcuno aveva

acquistato una scatola piena di scorpioni velenosi per sbarazzarsi di una persona scomoda...

Non appena Early vide che avevo estratto la mia 45, cominciò a scendere a più miti consigli offrendosi di rivelarmi il

nascondiglio dei replicanti. Gli dissi di sedersi e gli indicai una sedia: peccato però che il proprietario del locale finì per scegliere quella sbagliata. Quella con gli scorpioni...

2) UNA TRANQUILLA CHIACCHIERATA

Non appena Early vide che avevo estratto la mia 45, cominciò a scendere a più miti consigli offrendosi di rivelarmi il nascondiglio dei replicanti. Gli dissi di sedersi e gli indicai una sedia: Early si sedette e io rinfoderai la mia pistola (NOTA: se non mettete via la pistola, Early vi sparerà. Se deciderete di uccidere Early, interverrà Hanoi che vi farà fuori con un fucile a canne mozzate).

Il proprietario del locale mi propose uno scambio, e cioè il disco che gli avevo preso in cambio di una foto: accettai lo scambio e ci lasciammo da buoni amici (NOTA: se volete potete anche non restituirgli il disco e venire così in possesso di due immagini anziché di una sola).

Una volta tornato nel salone principale, sfuggii alle attenzioni di Hanoi col solito sistema, quindi attraversai il bar per trovarmi nella stanza dove prima si era esibita Dektora. Andai ancora a sinistra e mi trovai dietro le quinte: tutto era deserto, ma notai che da una porta in basso a destra usciva una tenue luce: vi entrai e rimasi affascinato dalla bellezza che videro i miei occhi. Dektora si stava cambiando nel suo camerino e la prima cosa che mi venne in mente di fare fu fingere di essere un suo ammiratore: parlai del suo spettacolo, che era stato bellissimo, quindi le chiesi se era contenta di lavorare per Early Q. La domanda successiva riguardò la sua cintura a forma di libellula e, infine, decisi di gettare la maschera dichiarando di essere un agente del dipartimento di Polizia di Los Angeles.

DEKTORA È UN UMANO

La prima cosa che notai è che Dektora non sembrò molto contenta del fatto che le avessi mentito; la vidi fuggire di corsa fuori dal camerino. All'inizio rimasi sorpreso, non sapendo cosa fare; provai a inseguirla per chiederle scusa, ma non c'era più...

(NOTA: se non avete mai provato a farle il Voight-Kampff, c'è la possibilità che Dektora vi richiami nel quinto atto chiedendovi di fuggire con lei; in caso contrario, questa potrebbe essere l'ultima volta che la vedrete).

DEKTORA È UNA REPLICANTE

Le scelte a mia disposizione erano due: farle il Voight-Kampff o avvisarla di Crystal:

1) VOIGHT-KAMPPF

Mi decisi a farle il test: provai a richiamare in me quella "magia" cui accennavano Crystal e Gaff e cominciai a mettermi in testa che avevo a che fare un replicante quando all'improvviso Dektora si alzò e se ne fuggì fuori dal camerino. Essendo ovvio a questo punto che si trattava di un lavoro in pelle, la inseguii dapprima nella sala dove si era esibita solo qualche minuto prima e quindi al piano di sopra, lungo le scale e nella stanza del proiettore. Una volta entrato, Dektora girò su di me la luce del proiettore, accecandomi: con una prontezza che non mi sarei mai immaginato, estrassi la pistola e sparai al macchinario, riacquistando la vista (NOTA: se non sparerete al proiettore o se comunque non riuscirete a trovare il punto giusto, verrete uccisi da Dektora). Ora che era scomparsa la luce, mi accorsi che c'era un'altra scala che portava a un piano superiore: la salii e mi ritrovai dinanzi all'ennesima scelta:

A) SPARA A DEKTORA

La stanza era vuota, apparentemente tutto era tranquillo; eppure, sapevo che lei era lì in agguato, pronta ad uccidermi; estrassi la mia 45 e iniziai a sparare ovunque, sui muri, sull'impianto elettrico, sul guardaroba. Non appena colpì la centralina, dall'impianto elettrico si sprigionarono delle scintille che diedero fuoco al guardaroba. Dektora, con il corpo in fiamme, uscì da dietro la tenda che la nascondeva alla mia vista e mi si fece incontro. Le scaricai addosso l'intero caricatore, finché non la vidi infrangere la vetrata e cadere in strada dal primo piano.

(NOTA: se non riuscirete a terminarla, Dektora vi verrà addosso e darà fuoco anche a voi, uccidendovi).

B) SALVA DEKTORA

Il dovere mi suggeriva di comportarmi da vero Blade Runner, la mia coscienza mi urlava di lasciarla vivere; capii che quella sua era una lotta disperata per la vita, che non l'aveva certo chiesto lei di essere una replicante. Rinfoderai immediatamente la mia pistola e parlai verso il camerino del guardaroba, dove avevo intuito che si stava nascondendo Dektora. Lei uscì, cautamente, incredula che un Blade Runner potesse comportarsi in quel modo. La avvisai che era meglio che sparisse, dato che una mia collega, Crystal, le stava alle costole. Dektora iniziò a correre...



DEKTORA PER ULTIMA

Mi decisi a farle il test: provai a richiamare in me quella "magia" cui accennavano Crystal e Gaff e cominciai a mettermi in testa che avevo a che fare un replicante quando, terminato il test, all'improvviso Dektora estrasse una pistola e mi intimò di non muovermi; contemporaneamente, chiamò la Polizia. Dopo qualche istante arrivò un grasso agente che mi ordinò di mettere la mani sopra la testa, al che io gli mostrai il distintivo cercando di convincerlo del fatto che stava commettendo un errore. Mi colpì all'improvviso e mi risvegliai legato a una specie di sedia elettrica: un certo Baker, un ex-poliziotto, aveva intenzione prima di torturarmi e quindi di farmi fuori. Fortunatamente arrivò Crystal, che mi salvò. Ripreso il controllo di me stesso, dolorante, andai sempre a destra, di modo da uscire dalle fognie. **Tornai faticosamente su in strada** e trovai Crystal ad attendermi: discutemmo un attimo di quanto mi era accaduto, quindi decidemmo di **andare a cercare Dektora**. Una volta entrati da Early Q, ci dirigemmo immediatamente nella sala dove la replicante si era esibita: dissi alla mia collega di cercare nel suo camerino, mentre io mi sarei occupato della stanza in alto, quella del proiettore. **Salii le scale** e varcai la soglia. Una volta entrato, Dektora girò su di me la luce del proiettore, accecandomi: con una prontezza che non mi sarei mai immaginato, **estrassi la pistola e sparai** al macchinario, riacquistando la vista (**NOTA:** se non sparereste al proiettore o se comunque non riuscirete a trovare il punto giusto, verrete uccisi da Dektora). Ora che era scomparsa la luce, mi accorsi che c'era un'altra scala che portava a un piano superiore: la salii e mi ritrovai dinanzi all'ennesima scelta:

A) SPARA A DEKTORA

La stanza era vuota, apparentemente tutto era tranquillo; eppure, sapevo che lei era lì in agguato, pronta ad uccidermi; **estrassi la mia 45 e iniziai a sparare ovunque**, sui muri, sull'impianto elettrico, sul guardaroba. Non appena colpì la centralina, dall'impianto elettrico si sprigionarono delle scintille che diedero fuoco al guardaroba. Dektora, il corpo in fiamme, uscì da dietro la tenda che la nascondeva alla mia vista e mi si fece incontro. **Le scaricai addosso l'intero caricatore**, finché non la vidi infrangere la vetrata e cadere in strada dal primo piano. (**NOTA:** se non riuscirete a terminarla, Dektora vi verrà addosso e darà fuoco anche a voi, uccidendovi).

B) SALVA DEKTORA

Il dovere mi suggeriva di comportarmi da vero Blade Runner, la mia coscienza mi urlava di lasciarla vivere: capii che quella sua era una lotta disperata per la vita, che non l'aveva certo chiesto lei di essere una replicante. **Rinfoderai**



immediatamente la mia pistola e parlai verso il camerino del guardaroba, dove avevo intuito che si stava nascondendo Dektora. Lei uscì, cautamente, incredula che un Blade Runner potesse comportarsi in quel modo. La avvisai che era meglio che sparisse, dato che una mia collega, Crystal, le stava alle costole. Dektora iniziò a correre...

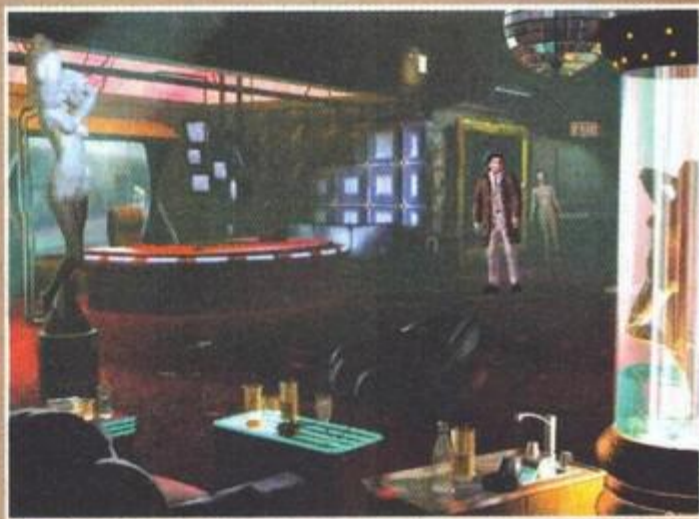
TROVATI TUTTI SOSPETTI

Bene, avevo fatto quello che dovevo fare: com'è allora che il mio spinner era sparito!?

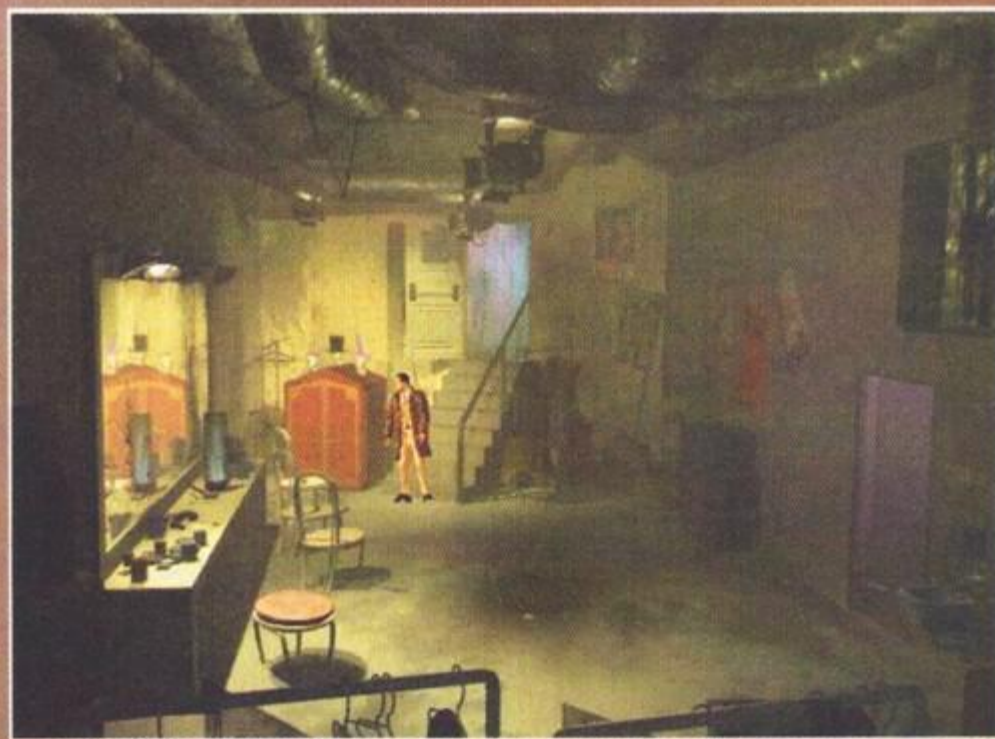
ATTO 4

SOTTO TERRA

Uno crede di essersi sempre comportato bene, di aver rispettato il proprio lavoro e le regole che esso comporta: poi, all'improvviso, scopre che tutto questo è stato inutile. La Polizia diramò un comunicato nel quale mi si accusava di crimini che non avevo mai commesso: il mio stupore fu totale e il primo istinto che ebbi fu quello di nascondermi per riflettere sull'accaduto e cercare di uscire pulito da questa storia. **Tornai immediatamente nelle fognie** e, da lì, mi diressi nella stanza nella quale Baker aveva cercato di uccidermi. La prima cosa che **controllai** fu la sedia su cui ero stato torturato: un vecchio attrezzo usato una volta dal dipartimento di Polizia per estorcere confessioni e bandito non so più quanti anni fa. Poi la mia attenzione venne attratta dalla pesante porta di metallo che c'era di fronte a me, un po' socchiusa e dalla quale usciva un bagliore verdognolo poco promettente. **Vi entrai e arrivai a quel crocevia** che potevo solamente guardare dal sotterraneo di Izo. Notai che c'era una **leva al centro e la azionai**, attivando così una passatoia di metallo che mi condusse direttamente al Green Pawn. **Entrai** in quello che era un vero e proprio arsenale e mi stupii del fatto che la Polizia avesse confiscato le armi "normali" ma non quelle extra-mondo. Al che, una lucina si



accese nella mia mente (**NOTA:** se non l'avete uccisa, c'è la possibilità che troviate Lucy. Questa vi chiederà di farle il Voight-Kampff, cosa che voi farete, con tutte le conseguenze del caso). Non sarà stato forse che Guzza aveva messo in piedi una rete di contrabbando di armi della Polizia (da cui l'ordinativo per quella cassa piena di munizioni), che faceva tenere a Izo nel suo magazzino (ecco perché il giapponese si era detto sicuro del fatto che sarebbe uscito subito dalla galera) e che poi vendeva ai replicanti (che le avevano usate per il crimine da Runciter)? Diedi ancora un'occhiata alle casse di armi rimaste e **trovai le munizioni** più potenti che avessi mai visto per la mia 45. Le presi, quindi tornai al crocevia e mi diressi verso l'uscita in basso a sinistra (**NOTA:** se andrete nell'uscita in alto a sinistra, troverete ad aspettarvi due poliziotti che vi uccideranno). Arrivato in un ampio sotterraneo a due piani, **scesi le scale a sinistra** e proseguì, arrivando a un vicolo cieco dal quale si poteva uscire solamente **arrampicandosi lungo la scaletta** che conduceva all'aperto. Salii e mi ritrovai davanti a casa mia! Entrai nella porta di fronte a me, **premetti il bottone dell'appartamento 88f** e...



APPARTAMENTO DI MCCOY

...scoprii che la mia casa era piantonata. Un tizio veramente grosso, messo probabilmente lì da Guzza, mi fece capire che per il mio bene sarebbe stato meglio se me ne fossi andato via. "Dov'è Maggie", gli chiesi non appena mi accorsi che non c'era da nessuna parte. "Vattene", mi rispose, "qui non c'è nessuna Maggie". La situazione degenerò fino a quando, col fucile spianato, il tizio mi disse che non avrebbe avuto alcun problema a farmi fuori. Tornai nell'ascensore e scesi nuovamente nelle fognature...

SOTTO TERRA

Tornai al crocevia e questa volta **presi il tunnel circolare**, quello in alto a sinistra: una volta entrato, notai che potevo andare avanti o a destra. Per pura curiosità **proseguì**, arrivando a Chinatown: fattami quindi una vaga idea di come si snodassero le fognie, **tornai indietro** e questa volta **girai a destra**. Arrivai in una specie di magazzino nel quale campeggiava sulla destra l'enorme cabina di un montacarichi: **ci salii sopra** e scesi nel sottosuolo, giungendo in un salone che pareva essere la dimora di un barbone. Mi guardai in giro e vidi il "padrone di casa", disteso su un divano sulla sinistra della stanza (**NOTA:** se avete ucciso il barbone nel primo atto, ovviamente non lo incontrerete adesso. In tal caso troverete invece un modulo sul tavolo al centro della stanza). **Iniziai a parlargli** e lui accennò al fatto che non ero il primo a passare da quelle parti: gli chiesi cosa volesse dire e mi disse che si trattava di replicanti. **Gli chiesi allora come potesse esserne così sicuro** e mi disse che lui i lavori in pelle li avrebbe riconosciuti anche al buio. Proseguimmo la conversazione e alla fine venne fuori che le fognie di Los Angeles erano più trafficate delle strade che c'erano in superficie: nell'ordine, il barbone aveva visto passare dei tizi che corrispondevano alle descrizioni di Izo, Sadik e Guzza. A quanto pare, la causa di tutto ciò era un discreto traffico d'armi che si svolgeva così, lontano da occhi indiscreti. Notai che dopo un po' l'attenzione del barbone calò, tant'è vero che si mise a russare: siccome durante la chiacchierata aveva continuato a chiedermi se non avessi nulla da bere, colsi la palla al balzo, **tornai al crocevia, passai per il Green Pawn, salii al piano di sopra** all'Hawker's Circle, mi



BLADE RUNNER RISULTO

diressi verso il **China Bar** e parlai al barista, chiedendogli una **fiaschetta di assenzio**, che mi diede. Tornai dal barbone, gli rinfrescai l'ugola e costui rispose a un'altra mia domanda (**NOTA**: anziché tornare subito dal barbone, già che siete in superficie potete **andare da Bullet Bob**, il quale, sentito l'ordine di cattura emesso contro di voi, cercherà di ammazzarvi: se sarete abbastanza veloci, però, **potrete ucciderlo**). Fatto questo, potete andare a destra ed **entrare nel negozio di animali**: parlando a Runciter **cercherete di estorcergli una confessione**, ma l'unico sistema che avrete per farlo cantare sarà quello di **estrarre la pistola**: a questo punto potrete **decidere se ucciderlo o lasciarlo vivere**). Quando vidi che si addormentò una seconda volta, capii che non c'era molto altro da aggiungere e **andai a destra**. Mi trovai all'inizio di una stretta passerella di legno, che non mi sembrò particolarmente solida: **feci per attraversarla** ma in quell'istante apparve dall'altra parte un gigantesco topo mutante. Calcolai che l'asse si sarebbe spezzata facilmente se oltre al mio peso si fosse aggiunto anche quello del roditore e, quindi, **tornai di corsa all'inizio della passerella, mi girai, presi la mira e sparai al topo**. Liberatomi anche di questo impiccio, **proseguii verso destra**.

LABORATORIO DI LUTHER E LANCE

Una volta entrato nella stanza, vidi due gemelli siamesi intenti a lavorare su un computer: "Ti stavamo aspettando", mi dissero. Capii che Clovis doveva aver dato loro qualche dritta. Chiesi loro se erano Luther e Lance, come sospettavo, e per tutta risposta venni deriso. Quanto meno, però, ebbi la conferma che stavo parlando proprio coi due genetisti che cercavo da tempo. **Chiesi loro di Clovis** e venni a sapere che il leader dei replicanti era andato a far visita a



Tyrell. A questo punto **li avvisai del fatto che i replicanti** che avevano fatto fuori Eisen-duller e Moraji **li avrebbero cercati**. Mi dissero che ero arrivato un po' in ritardo, che chi diceva io li aveva già trovati e che erano ancora vivi perché erano tutti "carte dello stesso mazzo". Non volevo credere però che i due gemelli fossero degli esseri artificiali: come poteva Tyrell aver commesso un simile errore? Mi si rispose che il vecchio Eldon di errori ne faceva eccome, solo che non gli piaceva ammetterlo. Ricordandomi della busta che avevo trovato nel loro appartamento, **chiesi quali fossero i loro legami con Runciter**: Luther mi rispose che si era trattato di una stupida idea di Lance e da questo intuì perché Tyrell avesse allontanato i due gemelli dalla sua compagnia. Soprattutto, capii come mai i test del midollo avessero rivelato che gli animali artificiali erano così ben realizzati. La conferma a queste mie congetture la ebbi quando **domandai perché vivessero nel sottosuolo**: siccome Eldon li aveva licenziati, loro stavano lavorando alacremente sulle informazioni fornitigli da Clovis per riuscire ad aggirare il famoso limite dei 4 anni di vita. Quando infatti **chiesi della durata della vita replicante**, mi risposero che questo secondo Tyrell non era modificabile, anche se loro stavano cominciando a pensarla diversamente. Avevano scoperto infatti che ogni singola parte del corpo di un essere artificiale conteneva dei virus retroattivi che si sarebbero scatenati dopo 4 anni di tempo: Clovis, però, era già riuscito a trova-



re il modo di inibire questo meccanismo carpando i segreti della pelle (Moraji), degli occhi (Chew) e del sistema nervoso (J. F. Sebastian). Mancavano le informazioni di base sul DNA replicante, in possesso di Tyrell: mi si fece intuire che se avessi trovato io questi ultimi dati, i due gemelli mi avrebbero dato qualcosa di utile per incastrare Guzza. L'ultima

domanda che feci era su **dove avrei potuto trovare Clovis**: mi venne confermato che era andato a trovare Tyrell. A questo punto, ebbi di fronte a me due scelte:

COMPORTAMENTO DA BLADE RUNNER

All'accademia mi avevano insegnato che l'unico replicante buono era quello morto. E poi, se avevano delle informazioni da darmi, me le sarei anche potute prendere con la forza: **estrassi la pistola e sparai nella schiena a Luther e Lance**. Morirono al primo colpo. Mi avvicinai ai cadaveri e **controllai il monitor sulla sinistra alle loro spalle**, trovando un disco e le informazioni su Guzza che stavo cercando.

COMPORTAMENTO DA SIMPATIZZANTE

Il limite dei 4 anni di vita era semplicemente la cosa più mostruosa che avessi mai sentito: dentro di me avvertii il bisogno di aiutarli e capii che la mia prossima tappa sarebbe stata la Tyrell Corporation. Tornai da dove me ne ero venuto, solo che, anziché camminare nuovamente sulla passerella di legno, andai verso l'alto e **salii la lunga scala che avevo di fronte**. Arrivai in una stranissima locazione, che riconobbi subito come il basamento del palazzo della Tyrell. Di fronte a me c'era un'altra piccola scala: **salii anche questa** e mi ritrovai nella hall che avevo già visitato in occasione dell'assassinio di Eisen-duller. La guardia stava dormendo (e poi ci si domandava come mai morivano i progettisti genetici) e io **entrai nell'ascensore**. Arrivai nell'attico dove avevo incontrato Rachel ed Eldon e, in bella mostra, giacevano sul tavolo le informazioni che stavo cercando: **le presi**. Quando uscii dall'ascensore, la guardia si svegliò e mi ordinò di fermarmi: **iniziai a correre verso il basso ed entrai in tutta fretta nel buco dal quale ero uscito. Tornai giù al laboratorio di Luther e Lance, consegnando loro quanto in mio possesso**. Ottenni in cambio il **dossier su Guzza** e scoprii che aveva le mani in pasta in quasi tutti gli affari più loschi che c'erano in città: aveva venduto armi della Polizia, ricattato criminali e ucciso chiunque avesse provato a ostacolarlo. E io avevo foto e video-disc con cui incastrarlo.

Capendo che con tutta probabilità questo materiale era stato fornito ai due gemelli dallo stesso Clovis, **salii le scale sulla destra**, giungendo nell'appartamento che avevo già visitato in precedenza, pronto a fare una bella telefonatina. **Chiamai Guzza dal video-telefono** che trovai sulla destra e gli dissi che sapevo tutto: in principio cercò di corrompere anche me, ma mi dimostrai inflessibile. Il dossier in mio possesso in cambio della rimozione di tutti i capi d'accusa che Guzza mi aveva imputato quando aveva cominciato a capire che sapevo troppo: questi erano i termini dell'accordo. Per l'appuntamento scelsi quella piattaforma nelle fognature che avevo visto in precedenza durante la mia "visita" al barbone. **Scesi nel laboratorio, andai a sinistra, attraversai la passerella di legno, andai ancora a sinistra e, una volta nel salone, ancora a sinistra**. Credevo che avrei dovuto aspettare qualche minuto ma inaspettatamente lo trovai già lì (**NOTA**: vi consiglio caldamente di salvare la posizione). Iniziammo a parlare e Guzza cominciò a dire che sospettava che io stesso fossi un replicante, viste le mie foto di immissione che, a quanto pare, gli aveva fornito Clovis. In quel momento però ero troppo alterato per starlo a sentire: gli vomitai addosso tutto il fiele che avevo accumulato in queste ultime ore e, alla fine, Guzza ammise che aveva aiutato i replicanti, vendendo loro delle armi. Capiva però che, una volta che lo aveva sfruttato, Clovis avrebbe cercato di farlo fuori e pertanto chiese a me, di uccidere il leader dei replicanti, facendomi magari aiutare da Crystal. In quell'istante però una voce riecheggì per il sottosuolo: "Vedo che abbiamo fatto bene a seguirlo, Sadik". Era Clovis. Capii di essere sempre stato una pedina nelle sue mani, un burattino i cui fili aveva tirato e allentato a suo piacimento; e lo stesso valeva per Guzza. Quest'ultimo però non si aspettava di essere rintracciato così presto dai replicanti ed ebbe un attimo di esitazione: quello che mi fu sufficiente per **rubargli la valigetta** che conteneva tutte le prove a mio carico. Ora era di nuovo "pulito". E libero di scegliere:



UCCIDERE GUZZA...

La situazione volgeva a mio favore: Guzza aveva le spalle al muro, io avevo la valigetta e Clovis e Sadik avevano un fucile a impulsi puntato su di lui. Se non avessi fatto nulla, avrebbero fatto fuori anche me. Qualcosa però mi suggerì che avevo in comune coi replicanti più di quanto non volessi ammettere con me stesso: **estrassi la 45 e sparai a Guzza**. Adesso però, l'unica mia salvezza sarebbe stata la fuga coi replicanti. Il mio prossimo appuntamento sarebbe stato allo shuttle lunare. Nel Kipple...

...O LASCIARE CHE SIANO I REPLICANTI A FARLO?

Guzza meritava di morire, ma perché sporcarsi le mani quando c'erano altre due persone disposte a farlo. Avevo la valigetta con me e potevo ancora uscirne alla grande. Lasciai che Guzza blaterasse qualche altra frase inutile, quindi assistetti alla sua morte. Capii che il prossimo bersaglio sarei stato io e **iniziai a correre a rotta di collo verso sinistra**, tornando nella stanza del barbone (**NOTA**: se non sarete piuttosto svelti, verrete uccisi).

Entrai nel montacarichi, salii al piano di sopra quindi uscii dalla porta di

sinistra, diretto per l'ultima volta a casa mia. Una volta nel tunnel circolare, **andai in basso**, tornando al crocevia, e di qui **sempre a sinistra**, risalendo lungo il tombino che avevo già attraversato (**NOTA**: qualora abbiate fatto in modo che siano stati i replicanti a uccidere Guzza, appena usciti nel tunnel circolare Clovis prenderà la vostra mano destra attraverso delle grate e vi romperà le dita. Non appena vi si parerà dinanzi, non provate a ucciderlo – non ci riuscireste – ma scappate dirigendovi verso il crocevia).

Una volta uscito all'aria aperta, mi aspettò una bella sorpresa: Gaff era lì ad attendermi, solo che non voleva uccidermi ma, più semplicemente, parlarmi. Alla fine se ne andò, non senza dirmi però qualcosa che mi gelò il sangue nelle vene: "Non si vive per sempre, non è vero?".

Non capii se si trattasse di un avvertimento o di una minaccia.

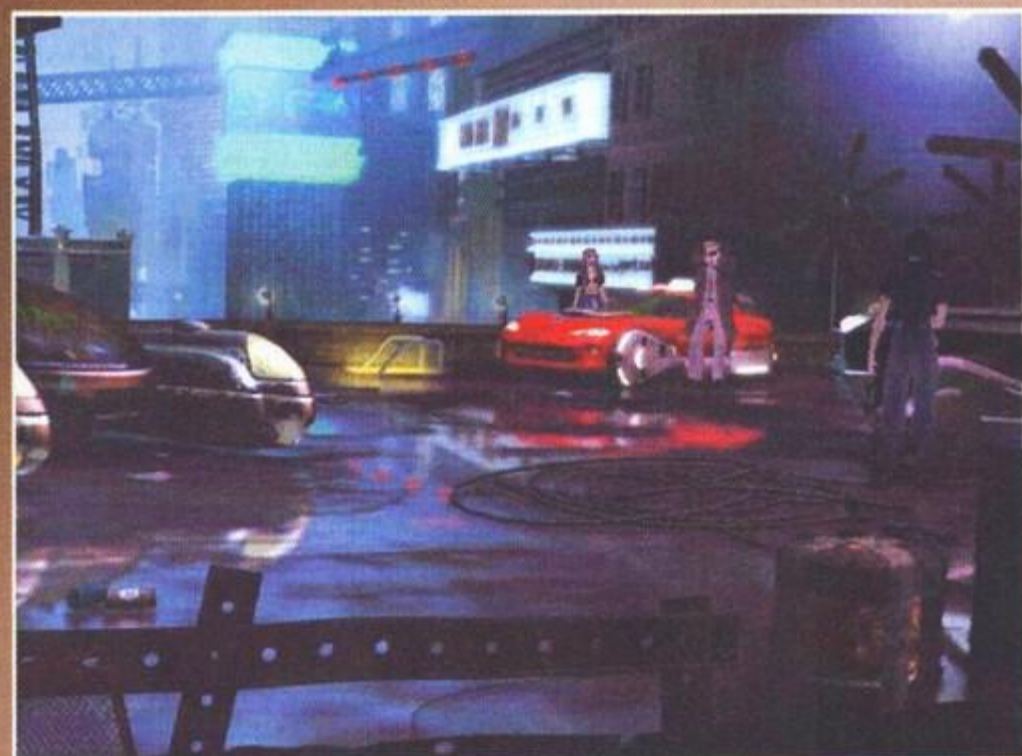
ATTO 5

APPARTAMENTO DI MCCOY

Appena varcata la porta di casa, sentii il videotelefono suonare: eppure, non fu quella la cosa che attirò la mia attenzione. La prima cosa che feci, fu **cercare Maggie**...

MAGGIE NON C'È

Guzza mi aveva assicurato che Maggie stava bene, eppure qui a casa non c'era. Per cui o mi aveva mentito o se l'erano portata via i replicanti. E in tal caso, se solo le avessero fatto del male, ciò avrebbe significato la guerra totale...



MAGGIE È MORTA

"Oh mio Dio, Maggie, che ti hanno fatto!". Il mio cane giaceva riverso in una pozza di sangue. Nel portacenere c'era, ancora fumante, un mozzicone di sigaretta. Era una Lucky Strike, la marca di Crystal. Questa volta, si era spinta troppo in là...

Risposi al telefono:

CRYSTAL

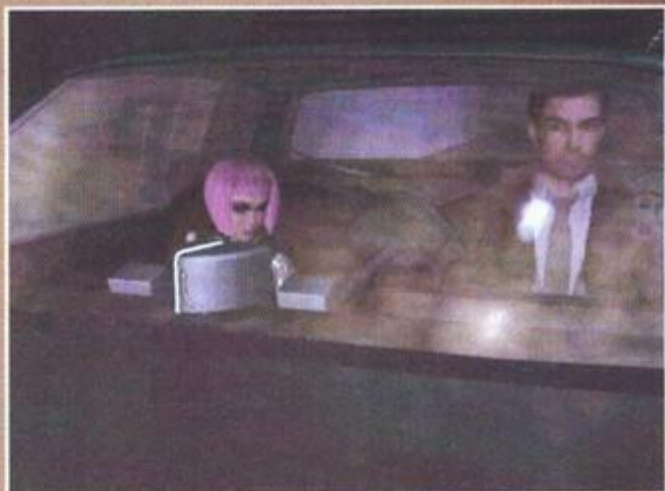
"Dove sei stato, smilzo", così esordì quello che era forse il miglior Blade Runner del dipartimento, eccetto forse Deckard quando non si lasciava sfuggire i distintivi. Le raccontai del mio cane ma l'argomento non parve interessarle molto. Aveva scoperto dove stavano i replicanti, e cioè nel Kipple, la zona alla periferia di Los Angeles dove un tempo venivano scaricate abusivamente le scorie radioattive prodotte nella contea. Ci demmo un appuntamento direttamente sul luogo...

LUCY O DEKTORA

A quanto pare, fare il Blade Runner era un lavoro che aveva anche dei pregi, soprattutto se si aveva l'accortezza di trattare con un certo riguardo gli indiziati di sesso femminile. Il luogo dell'appuntamento era L'Hysteria Hall: non sapevo se ci sarei andato, ma mi stuzzicava l'idea di poter abbandonare questo grigiore per fuggire con una donna bella quanto quella che mi aveva appena telefonato...

CLOVIS

La prima cosa che Clovis osservò fu che mi ero salvato. Quando gli feci notare che non era certo per merito suo, mi rispose che se lo avesse voluto sarei già morto. Non capii se dicesse sul serio o se mi trovassi ad avere a che fare con una persona affetta da crisi di megalomania, ma mi colpì il fatto che il leader dei replicanti mi avesse chiamato per chiedermi scusa. "Non avrei mai dovuto mettere Guzza contro di te, ma volevo essere sicuro che non ci tradissi": questo fu quello che mi disse. Gli risposi che forse era stato Guzza a usare lui e quindi gli spiegai che Maggie era morta, ma mentre parlavo dei dubbi cominciarono ad affiorare



nella mia mente. Perché parlare con Clovis mi faceva sentire in un modo così particolare che non saprei neanche descrivere? Perché quando ne avevo avuto la possibilità non mi ero comportato da vero Blade Runner, ma anzi avevo aiutato i replicanti?

"Come faccio a sapere chi sono veramente?", gli domandai. E lui mi rispose che Guzza aveva fatto di me un esperimento, aveva preso un essere artificiale come me che aveva combattuto la Battaglia di Gemini e mi aveva programmato per uccidere i miei fratelli. Rifiutai a priori questa ipotesi, ma in fondo al mio cuore ebbi la certezza che poteva anche essere vera.

Sentii il tipico rumore di un ricevitore che viene riagganciato: Clovis non c'era più. Prima, però, mi aveva detto di raggiungerlo nel Kipple...

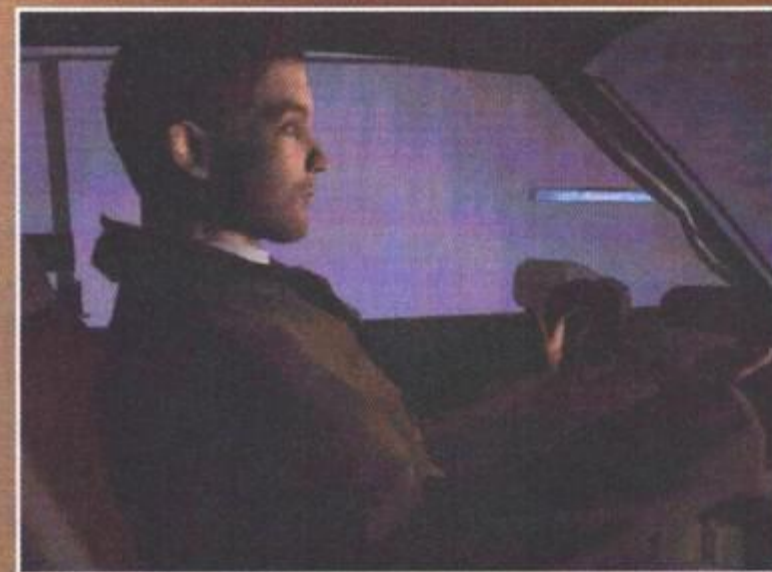
Avevo molte cose da fare, ma volevo ancora analizzare con l'ESPER qualche foto (**NOTA**: se sarete scesi a patti con Early avrete una sola immagine a disposizione, altrimenti ne avrete due – circa questo indizio esistono teorie contrastanti, visto che c'è chi sostiene che le immagini che avrete a disposizione dipendano dal fatto che abbiate trovato o meno la scatola di scorpioni nel negozio della donna peruviana. A logica dovrebbe essere così, ma a me in una partita è accaduto di entrare in possesso di entrambe le immagini. Comunque vada, ecco come analizzarle):

CAMERINO DI DEKTORA

Analizzai l'immagine con estrema attenzione e fui molto attratto dallo specchio: di solito questo è un elemento che riserva molte sorprese e così fu anche questa volta, dato che **esaltando la figura al centro** dell'immagine vidi Lucy. Ingrandii poi quella **strana macchia colorata** che sembrava sporgere dalla spalla di Clovis, e scoprii che tutto sommato il leader dei replicanti aveva un cuore, considerato che aveva portato con sé un mazzo di fiori per Dektora.

CAMERINO PRINCIPALE

Guardai con attenzione il pavimento e notai che **in basso a sinistra c'era una strana scatola**: la osservai con attenzione e i miei sospetti trovarono fondamento. Era la scatola degli scorpioni! Ora mi concentrai sullo specchio, e qui quasi mi venne un colpo, visto che trovai **Lucy abbracciata a Early Q**. E pensare che quel bastardo mi aveva detto di non averla mai vista!



A questo punto sapevo ormai tutto quello che c'era da sapere: uscii di casa, **scesi in strada**, entrai nel tombino e **andai a destra**: arrivavo nella sala sotterranea successiva, pensai a cosa fare (**NOTA**: di seguito saranno disponibili i diversi finali del gioco, che però in questo caso hanno una funzione puramente indicativa, dato che

alcuni parametri varieranno di partita in partita ripercuotendosi sulla sequenza conclusiva. Per questo motivo, alla fine troverete una lista esauriente di tutti i possibili epiloghi della vicenda).

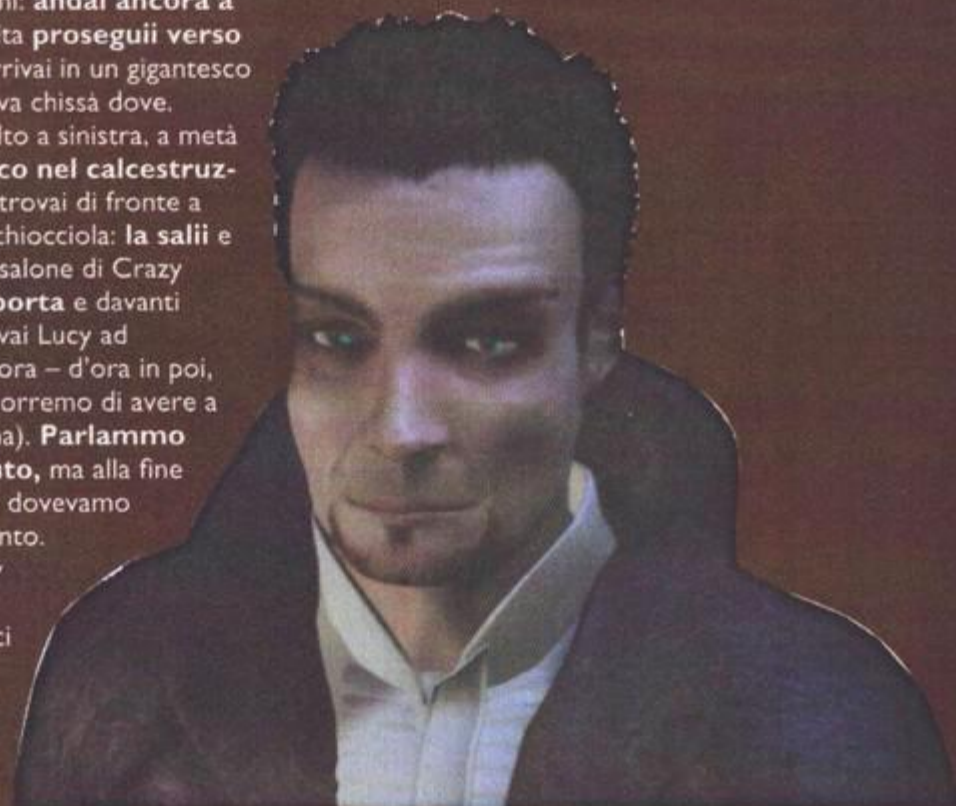
VERSO L'HYSTERIA HALL

Morte, distruzione e corruzione erano stati gli elementi dominanti di questi ultimi giorni: volevo qualcosa di diverso, volevo che la storia non finisse nel sangue così com'era iniziata. **Prosegui a destra**, fino ad arrivare nella stanza dove Baker aveva

cercato di torturarmi: **andai ancora a destra** e questa volta **prosegui verso Nord** finché non arrivai in un gigantesco tunnel che conduceva chissà dove.

Notai però che in alto a sinistra, a metà altezza, c'era un **buco nel calcestruzzo**. **Vi entrai** e mi trovai di fronte a un'altissima scala a chiocciola: **la salii** e mi ritrovai nell'autosalone di Crazy Larry. **Uscii dalla porta** e davanti all'Hysteria Hall trovai Lucy ad attendermi (o Dektora – d'ora in poi, per semplicità, supporremo di avere a che fare con la prima). **Parlammo per qualche minuto**, ma alla fine il tempo stringeva e dovevamo metterci in movimento.

Entrammo da Crazy Larry e gli chiesi se non poteva prestarci una macchina. Già che c'ero, gli dissi di sviare Crystal qualora si fosse fatta viva.



BLADE RUNNER RISULTO

Salimmo al piano di sopra per prendere uno spinner ma, avrei dovuto immaginarlo, trovammo la mia collega ad aspettarci. "Buona sera, smilzo", esordì lei; pensai a quello che era accaduto a Crystal e dentro di me montò una collera indescrivibile. Mi disse qualcosa che non ricordo neanche, poi estrasse la pistola e cominciò a sparare alla mia compagna:

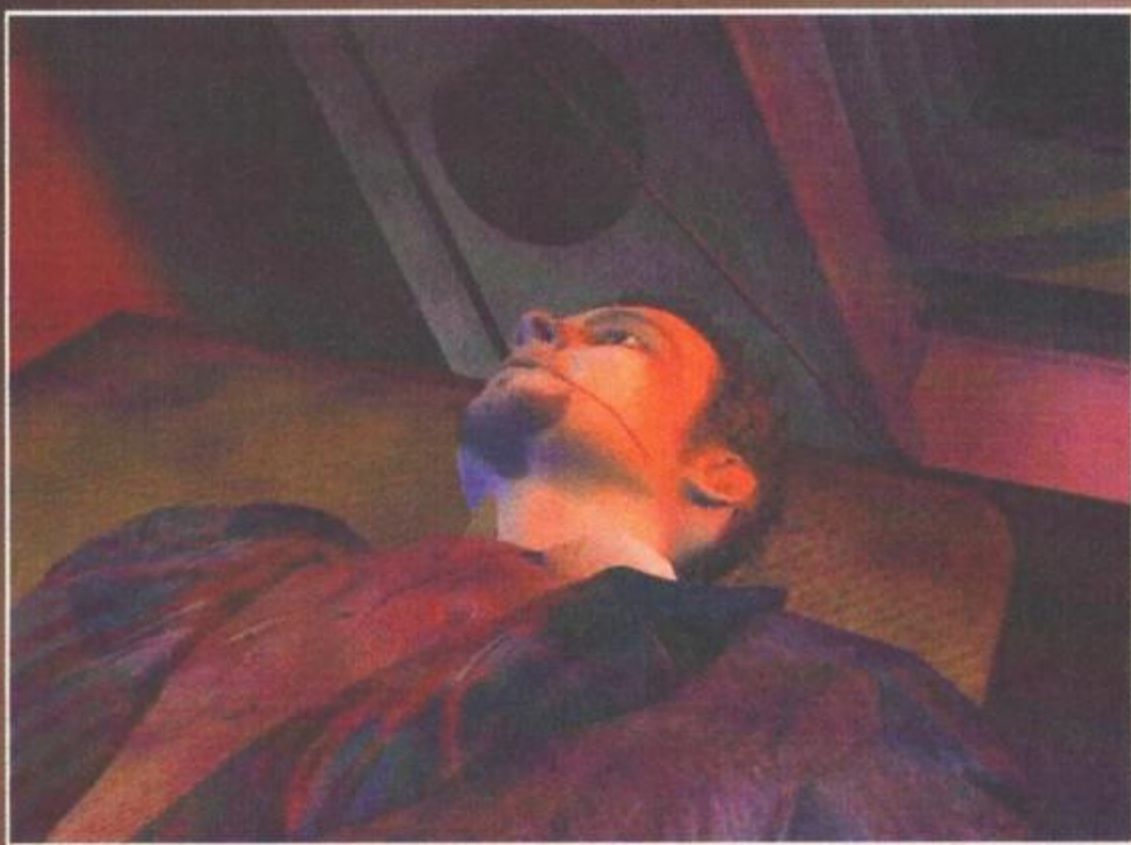
1. FINALE 1 o 2

Estrassi la mia 45 e la freddai sull'istante. La sua carriera era stata veloce, così come lo fu la sua morte.

2. FINALE 3

Non so cosa sia stato, ma so solo che ora che iniziai a sparare, Lucy era già morta. Accecato dall'odio, ammazzai Crystal in pochi istanti.

Le macchine sul tetto erano inutilizzabili e scendemmo al piano di sotto (NOTA: per pura esigenza narrativa si suppone qui che si sia riusciti a salvare Lucy/Dektora. In caso contrario, si finirà l'avventura da soli). Scoprimmo che la Polizia ci aveva accerchiati e che avevamo pochi minuti per pensare a un modo per fuggire prima di morire trucidati. Scoprii con sconcerto che la mia compagna aveva con sé una bomba rubata a Sadik e che, messa alle strette, pensava a un finale tragico-romantico che ci avrebbe visti suicidarci assieme. Io però avevo un altro piano: corsi al pannello di controllo alla mia sinistra e cominciai a



premere bottoni alla rinfusa finché non azionai il meccanismo di apertura del pavimento.

A questo punto dissi a Lucy di buttare la bomba di sotto, di modo da aprire un varco nel sottosuolo, quindi calai quella vecchia macchina da terra sulla destra fin dentro il tunnel da cui ero arrivato. Scendemmo, parlai al poliziotto ferito che trovai vicino alla macchina e mi misi al posto di guida. Mi attendeva un futuro migliore, un futuro diverso...

VERSO IL HIPPLE

Notai che c'era una scala che conduceva a una porta posta a Nord a un livello inferiore: scesi i gradini, varcai la soglia e mi trovai in un immenso salone sotterraneo al cui interno erano alloggiati dei macchinari che credo servissero per l'impianto idrico della città. Ad ogni modo, notai che c'era la possibilità di dirigersi verso sinistra e fu quello che feci. Sbucai all'aperto, dietro di me due enormi pale pompavano aria nelle fogne da cui ero venuto: due enormi topi mutanti fecero per attaccarmi, ma la mia 45 era caricata con le pallottole speciali che avevo trovato da Izo e farli fuori fu uno scherzo. Andai a sinistra e per la prima volta vidi dall'esterno la città coi suoi mastodontici palazzi: ero arrivato nel Kipple...



CONCLUSIONE DA BLADE RUNNER (FINALE 5)

Incontrai Crystal e insieme camminammo attraverso lo stretto cunicolo che si trovava davanti a noi: non mi piaceva come si erano messe le cose e Crystal cominciò a sentire puzza d'agguato. Manco a farlo apposta, intravidi nell'ombra una bomba pronta a esplodere: misi una mano sulla spalla di Crystal, la fermai e le indicai il pericolo. Evitato questo ostacolo, arrivammo finalmente nello spiazzo antistante lo shuttle: sul fondo Maggie. Il mio cane iniziò a corrermi incontro ma attorno al collo aveva qualcosa di strano; giusto il tempo di chiedermi cosa fosse e Maggie letteralmente esplose. La rabbia mi accecò e quando Sadik iniziò a parlarmi l'unica cosa che ebbi in mente fu la vendetta. Per un po' stetti al gioco, quindi lo invitai a uscire allo scoperto: Sadik mi corse incontro ma fu facile preda dei colpi della mia 45. Mi diressi verso la shuttle e Crystal cercò di fermarmi: forse voleva uccidere lei Clovis o forse non voleva che rischiasse ulteriormente. Alla fine l'ebbi vinta io e varcai la soglia della navetta da solo: davanti a me c'era un Clovis morente che, sdraiato sul letto, leggeva un libro. Mi assicurai che questa fosse l'ultima azione della sua vita...



CONCLUSIONE DA SIMPATIZZANTE

Guardai con attenzione le possibili strade da percorrere e notai che potevo andare a Ovest o a Nord. Scelsi quest'ultima alternativa e arrivai in un angusto passaggio scavato nel cemento armato: stavo per camminare quando i miei occhi, abituatisi all'oscurità, notarono l'inconfondibile marchio di fabbrica di Sadik. Il cavo di un detonatore e una bomba pronta a esplodere non appena l'avessi innescata. La guardai una prima volta e quindi la disinnescai. Andai allora a sinistra, ma trovai Crystal ad aspettarmi: pensai a Maggie e subito il mio sangue iniziò a ribollire. Parlammo un po', ma era chiaro che si trattava di schermaglie. La tensione era palpabile nell'aria e alla fine successe quello che doveva accadere fin dalla prima volta che aiutai un replicante: ci sparammo. Crystal estrasse la sua pistola ma io fui più veloce e la ammazzai. Peccato, non doveva andare a finire così. Mi incamminai verso Nord, attraverso la passatoia, e incontrai Sadik. Mi accolse come un fratello e mi raccontò la sua storia: volevo parlare con Clovis ma mi disse che prima era necessario che trovassi un generatore per il motore dello shuttle...

1. FINALE 4

Tornai indietro e, vicino a dove avevo ammazzato Crystal, sotto i cavi sulla sinistra, trovai quello che cercavo. Riportai il pezzo a Sadik, il quale riparò lo shuttle. Tutto era pronto per la partenza: ci guardammo negli occhi, la scintilla della speranza accesa in ognuno di noi. Una nuova vita ci attendeva: quanto lunga, però, non ci era dato saperlo...

2. FINALE 6

Non avevo tempo, ero sconvolto per come erano andate le cose, per quello che avevo scoperto di essere, per Maggie, Crystal e tutti quelli che erano morti in questa storia. Provai a passare una seconda volta ma Sadik fu irremovibile: estrassi la mia 45 e gli sparai. Entrai finalmente nello shuttle e trovai Clovis disteso sul letto, morente. Mi parlò, ma non capii se si stesse rivolgendo a me o a se stesso per farsi coraggio. Morì sotto i miei occhi, leggendo una poesia con quel tono teatrale con cui aveva contraddistinto quella farsa che era stata la sua vita (NOTA: se volete, potete anche ucciderlo voi stessi prima che muoia da solo). Uscii triste e pensieroso dalla navetta e incontrai Gaff. Ero un uomo libero, mi disse. Ma solo. Mentre se ne andò, non mi restò che osservare l'origami che mi aveva lasciato...

da runciter

ignora
barboneuccidi
barbone

parla a zuben

uccidi zuben

avvisa
ognuno dei tre
sospetti replicanti
di crystalmisto
uccidi/salva
i replicantispara
a chi è per certo
un replicantespara
a guzzaspara
a guzzalascia che
uccidano guzzasalva
dektora/lucycrystal spara
a dektora/lucyuccidi
sadik e clovisuccidi sadik,
clovis e crystalfinale 1
scappa con
ragazzafinale 2
clovis muore,
segue finale 1finale 3
quasi fuga
con ragazzafinale 4
mccoy fugge
con lo shuttlefinale 5
mccoy e crystal
finiscono insiemefinale 6
mccoy e gaff
finiscono insieme

LISTA DEI POSSIBILI FINALI

FINALE 1
FUGA IN MACCHINA CON LUCY/DEKTORA

- McCoy fugge in macchina con Lucy, che è umana.
- McCoy fugge in macchina con Lucy, che è una replicante. Non ha abbastanza informazioni sul DNA replicante e non può quindi eludere il limite dei 4 anni di vita. Non si sa quanto a lungo durerà il loro sogno d'amore, ma almeno sono liberi.
- McCoy fugge in macchina con Lucy, che è una replicante. Ha ottenuto tutte le sequenze sul DNA replicante e quindi può riuscire a salvare i replicanti dal limite dei 4 anni di vita.
- McCoy fugge in macchina con Dektora, che è una replicante. Non ha abbastanza informazioni sul DNA replicante e non può quindi eludere il limite dei 4 anni di vita. Non si sa quanto a lungo durerà il loro sogno d'amore, ma almeno sono liberi.
- McCoy fugge in macchina con Dektora, che è una replicante. Ha ottenuto tutte le sequenze sul DNA replicante e quindi può riuscire a salvare i replicanti dal limite dei 4 anni di vita.

FINALE 2
FUGA IN MACCHINA CON LUCY/DEKTORA E MORTE DI CLOVIS

- Dopo la sequenza del primo finale, si vede Clovis morto e sanguinante sul pavimento dello shuttle. A fianco a lui un origami, segno del passaggio di Gaff...

FINALE 3
FUGA IN MACCHINA SENZA LUCY/DEKTORA

- McCoy non è riuscito a salvare Lucy/Dektora da Crystal e fugge in macchina da solo.

FINALE 4
FUGA SULLO SHUTTLE COI REPLICANTI

- McCoy fugge sullo shuttle insieme a Clovis, Sadik e Lucy
- McCoy fugge sullo shuttle insieme a Clovis, Sadik e Dektora
- McCoy fugge sullo shuttle insieme a Clovis, Sadik e Zuben

FINALE 5
MCCOY E CRYSTAL

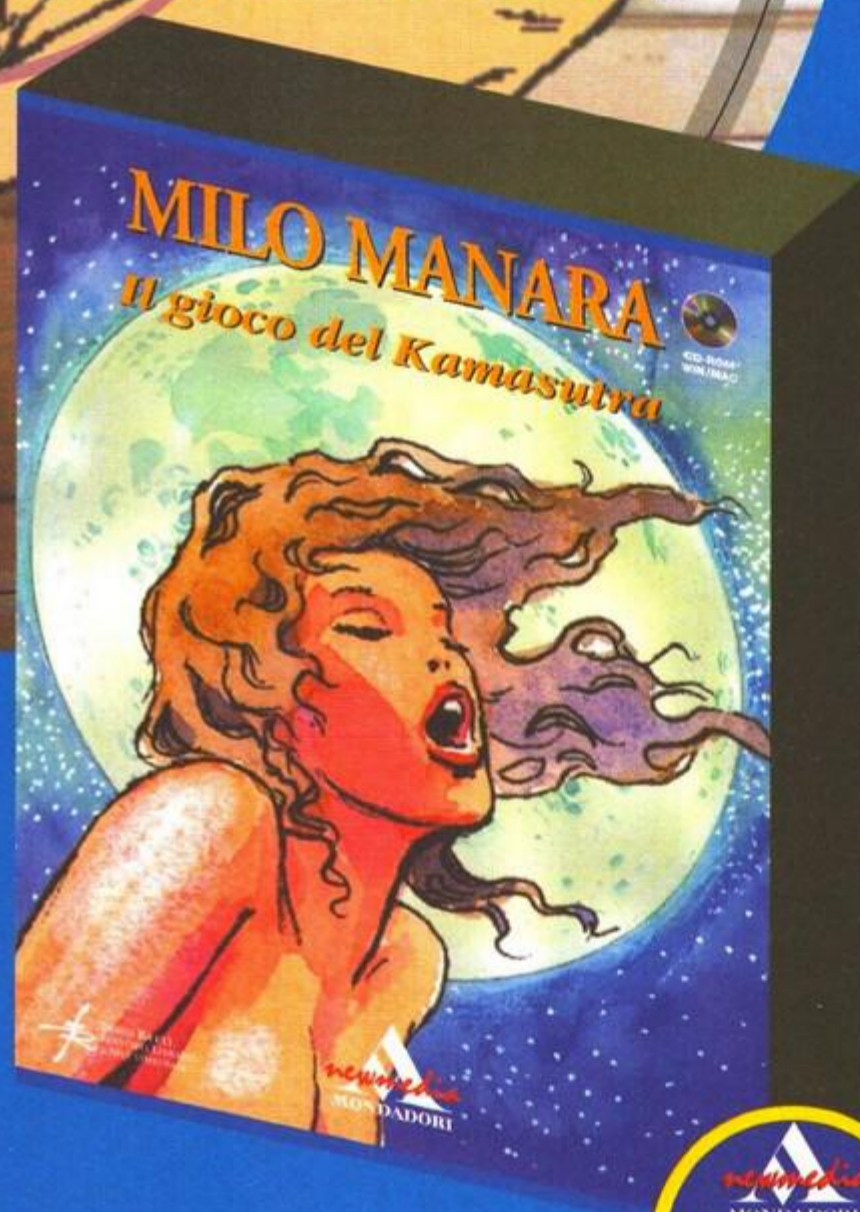
- McCoy e Crystal hanno ucciso i replicanti e camminano insieme fuori dal Kipple (e chissà che non nasca qualcosa)...

FINALE 6
MCCOY E GAFF

- McCoy e Gaff restano gli unici sopravvissuti di questo caso, con tutto ciò che ne consegue...



SCOPRITE IL KAMASUTRA DI MANARA UN CD ROM MONDADORI NEW MEDIA



IL GIOCO DEL KAMASUTRA

Un irresistibile "erotic game" interattivo,

disegnato da Milo Manara.

CD ROM per Macintosh e Windows.

L.79.000 (IVA inclusa)



Nelle migliori librerie,
computer shop
e Apple Center



(Seconda parte)

TOMB RAIDER II

RISOLTO E MAPPATO



Porca pupazza, appena in tempo! Si gente, sono ancora l'effebiesse (o FBS) redazionale che, come il mese scorso, è momentaneamente tornato da una bella caserma di Pordenone per aiutare tutti coloro che sono rimasti bloccati in Tomb Raider 2. Ho saputo che avete apprezzato le mie mappe "made on Photoshop" e ciò non può che farmi piacere (dopo tutto son tornato proprio perchè mi mancavate, voi e i vostri complimenti), anche se non bisogna dimenticare il compare che si è flippato il vero e proprio malloppone scritto: il Copojaz (John Player Special per gli amici).

Ma andiamo al sodo: anche 'sta volta in ogni mappa ho indicato le aree "chiave" con delle

lettere rosse cerchiare, le aree segrete (quelle in cui troverete i draghi di pietra, giada e oro) appariranno sotto forma di numeri e i passaggi ai vari piani saranno invece frecce. Particolarmente importante sarà il salto con giro in volo, che più di una volta servirà per proseguire nel gioco. Per poterlo fare basterà saltare normalmente in avanti o all'indietro (premendo il pulsante omonimo e la freccia corrispondente), e subito dopo il tasto per il rovesciamento o la direzione opposta del salto (avanti se avete saltato indietro e viceversa)... Ma queste cose ve le dirà al momento opportuno lo stesso Piriprisco (è incredibile il numero dei suoi soprannomi).

Ringrazio per la seconda volta coloro che hanno permesso la creazione di questo ultimo gruppo di otto mapponze, cioè il Maresciallo Valerio Greguol del NED, Francesco Carrino e Nicola "Fifa '98" Bortoli, che non capisco tutt'ora come abbiano fatto a sopportarmi in questo periodo di "lavoro". Grazie e buona lettura a tutte le Lara d'Italia... Vai col lissio Jac: touch to you (ciao Ghisla)!

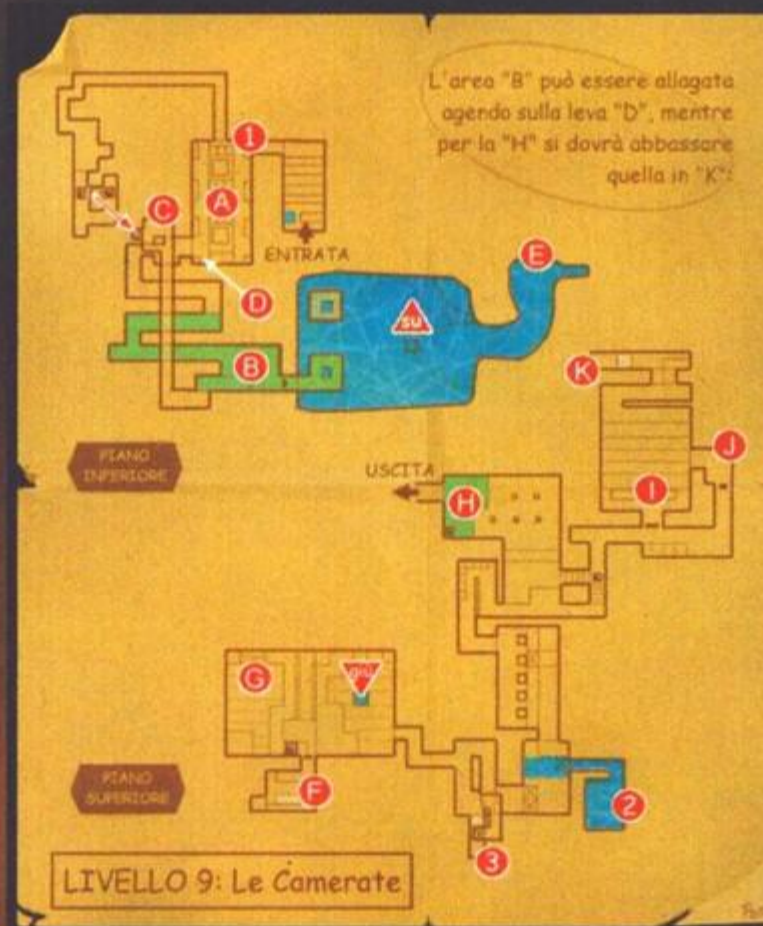
Ormai bruciato dentro dalla sviscerante mole di lavoro cui mi hanno costretto, nelle ultime ore, queste dieci pagine, non ritrovo nella mia stanca mente altro da aggiungere... divertitevi e basta! Ciao.

Il "Sergente Branda" FBS & Jacopo "JPS" Prisco

LE CAMERATE

Non appena iniziate questo ennesimo livello subacqueo, procedete a sinistra e azionate la leva per aprire le botole. Entrate e occupatevi del marinaio, per poi saltare sull'area piatta (A) e azionare un interruttore. Recatevi quindi dall'altra parte della stanza e procedete attraverso l'apertura eliminando un altro marinaio e una guardia; recuperate gli arpioni, e appena usciti dal passaggio effettuate un salto all'indietro per evitare alcuni marinai. Uccidete l'ennesimo marinaio che entra in scena, per poi spostarvi fino all'interruttore che spegne i bruciatori. Andate a sinistra fino al passaggio successivo, dove troverete e azionerete un nuovo interruttore (C). Lasciatevi cadere attraverso il buco per trovarvi quindi nella stanza dei pistoni; aggrappatevi al primo di questi e cominciate quindi ad attraversarli tutti. Uccidete la guardia che sta in alto e quindi girate a destra per recuperare il Drago di Pietra (1) effettuando un salto con rincorsa. Fatene subito un altro, quindi tiratevi su e proseguite; seguite dunque il salone fino a che non raggiungete una scatola che può essere spostata per rivelarne un'altra. Spingete la prima ancora due volte, e potrete così iniziare a prendervi cura anche della seconda; lasciatevi cadere nel buco per azionare l'interruttore, quindi tornate sui vostri passi, recatevi verso i pistoni e portatevi dall'altra parte: ora che i piloni si trovano nella loro nuova posizione, è possibile raggiungere la sporgenza sulla destra. Basterà un salto con rincorsa per aggrapparsi e tirarsi su fino a raggiungere l'interruttore (D) che allagherà la stanza dei bruciatori (B). Fate ritorno proprio a quella stanza, e azionate la leva (E) che apre la porta: nuotate attraverso di essa, e uccidete l'uomo Rana sparandogli dalla stanza sulla sinistra. Recuperate un po' d'aria per poi preoccuparvi della botola che si trova sul soffitto della stanza più ampia: se riuscirete a mantenervi nella parte sinistra della caverna, è probabile che la murena gigante possa anche lasciarvi perdere; azionate quindi l'interruttore e recatevi verso la botola: occhio alle alghe, perchè possono imprigionarvi fino a uccidervi. Mentre uscite dalla botola, fate fuori la guardia in alto; azionate l'interruttore per aprire la porta che si trova la parte opposta rispetto alla passatoia, quindi entrateci per trovarvi di fronte ad altri due interruttori. Azionate quello sulla destra, e immediatamente dopo quello sulla sinistra per rivelare alcuni oggetti metallici dietro di voi (F). Azionate ancora una volta il primo interruttore, quindi saltate verso destra, poi a sinistra, e poi azionate l'interruttore di sinistra. Fate una capriola all'indietro, quindi correte e fate un salto con rincorsa per aggrapparvi a una sporgenza sulla destra, fino a raggiungere poi un interruttore per aprire le botole. Recatevi verso l'angolo in cui si trovano le botole, e mentre siete rivolti verso la pendenza più bassa, fate una serie di salti al fine di raggiungere la sporgenza più in alto. Andate nella zona dei condotti (G) e spostate la scatola: aggrappatevi e proseguite verso il grande palo metallico che si trova centro della stanza. Saltate dentro l'apertura nel muro, fino a raggiungere l'altra parte; fate attenzione al brutto ceffo che vi aspetta alla vostra destra. Alla fine della sala recatevi proprio nella zona da cui è pervenuto quest'ultimo mentecatto: sotto di voi si trova il Drago d'Oro (3), protetto da alcuni letali spuntoni; arrampicatevi nell'area superiore per poi lasciarvi cadere attraverso il pavimento. Recuperate la statua e camminate lentamente attraverso gli spuntoni, fino a che non potrete fare ritorno alla sala. Continuate dritti e lasciatevi scivolare lungo la rampa, per poi fare fuori il barracuda che vi aspetta nella

pozza sottostante. In un angolo c'è un pannello che vi può aprire la strada al Drago di Giada (2): restateci sopra giusto il tempo perchè inizi a rompersi, quindi spostatevi e prendetevi cura di un ulteriore pescione prima di nuotare attraverso l'apertura per recuperare la statua. Utilizzate i piloni per farvi strada fino alla cima della rampa: fate attenzione al pavimento che si trova tra le due colonne vicino alla finestra, perchè è cedevole. Saltate immediatamente sul pilastro più alto prima di lasciarvi cadere, e spostatevi poi verso destra e tiratevi su. Lasciatevi cadere nella stanza sottostante e uccidete subito la guardia che si trova in alto sulla destra; procedete lungo il corridoio ed eliminate un'altra guardia sulla sinistra. Tirate la scatola che si trova alla fine della stanza e avrete così accesso al teatro: a questo punto tornate però subito indietro e saltate sulla balconata, per poi uccidere subito il marinaio e la guardia che si paleseranno sotto di voi. Lasciatevi cadere nella loro zona e spostate la scatola per recuperare la chiave del teatro (H). Rimette la scatola al suo posto per arrampicarvi fuori di qui e uccidere il cattivo che è appena arrivato; procedete verso il teatro, non dimenticandovi di eliminare il malvivente che si trova immediatamente a destra della porta (I). Entrate, prendetevi cura di un'ulteriore guardia sulla destra, e dirigetevi poi verso la balconata di destra. Qui ci saranno ad accogliervi due ulteriori brutti ceffi, che fanno la guardia a un interruttore nelle vicinanze (J). Ora andate sul palcoscenico e tirate la tenda, per poi uccidere l'operaio. Oltre la zona degli spuntoni si trova il prossimo interruttore (K), per cercare il quale è consigliabile accendere un flare. Una volta azionato, l'intera stanza in cui avete recuperato la chiave del teatro verrà allagata; fate ritorno in quella zona, e potrete ora accedere al passaggio che rappresenta la via d'uscita da questo livello.



TOMB RAIDER II

RISOLTO E MAPPATO

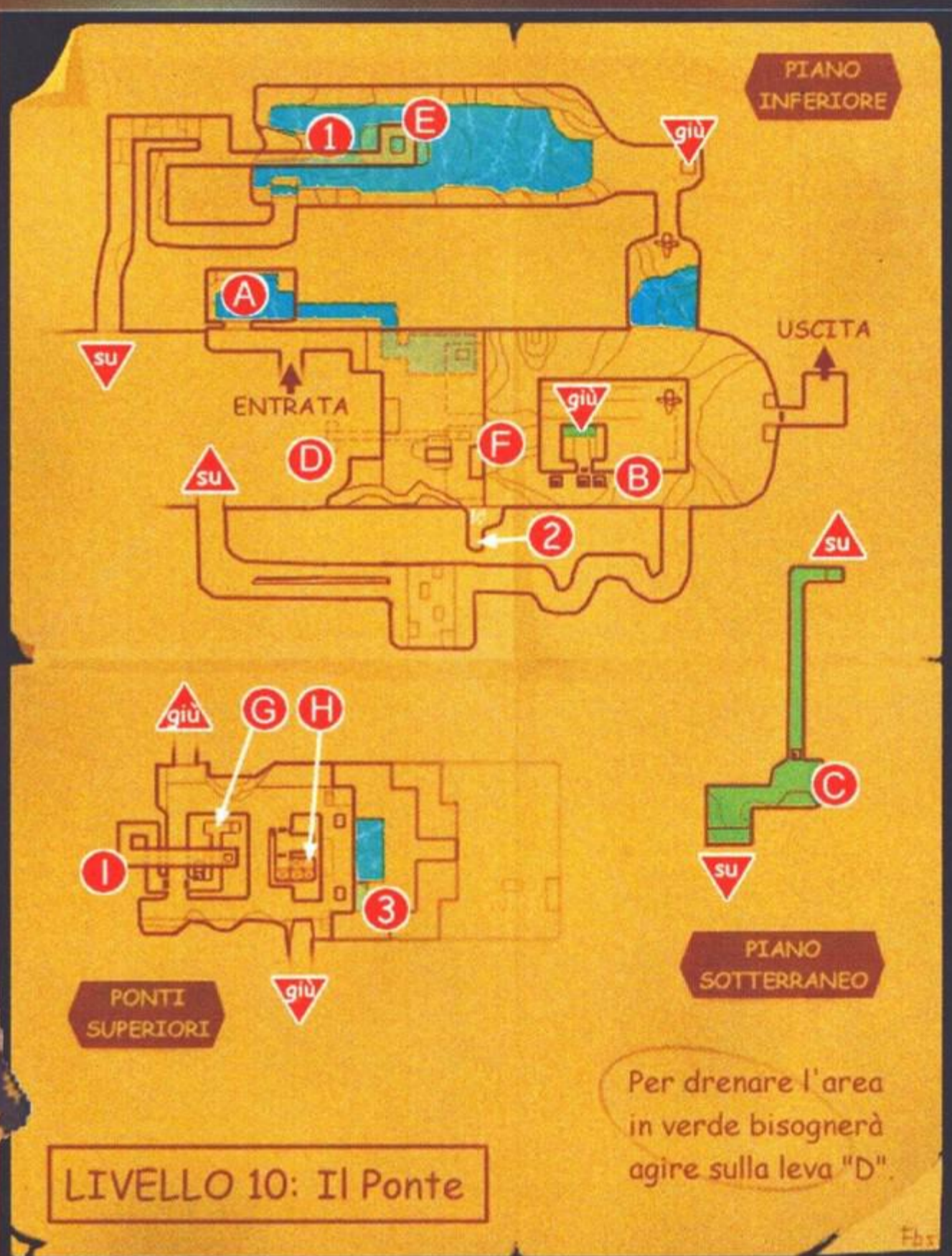


IL PONTE

Questo livello comincia in modo frenetico: siete sotto attacco da parte di un lanciafiamme e di un operaio sulla destra. Eliminateli con rapidità, quindi proseguite verso destra per recuperare un lanciagranate. Raccolta l'arma, tornate al punto di partenza e tuffatevi nella zona d'acqua che si trova sulla destra; uscite sulla sinistra per evitare i barracuda. Pro-



cedete lungo la sporgenza fino a poter raccogliere la chiave di poppa (A). Una volta tornati dentro, rivolgetevi verso lo scafo e andate a sinistra e poi in basso, dirigendovi verso l'apertura tra le rocce. Entrate e proseguite verso destra, e poi ancora a sinistra prima di salire attraverso il buco; uscite dall'acqua sparando alla guardia che si avvicina. L'elica gigante blocca l'uscita, quindi proseguite fino a trovare un nuovo lanciafiamme nelle vicinanze di una botola; è un vicolo cieco, per cui dirigetevi verso la pila di casse. Spingete la prima e poi arrampicatevi fino in cima per spingere la scatola più alta; lasciatevi cadere giù e tirate la prima scatola, aggirata e spingetela fino al punto in cui si trovava il lanciafiamme: ora potete muovere una terza scatola, garantendovi così l'accesso a una porta (B), che va aperta utilizzando la chiave precedentemente recuperata. Entrate e nuotate quindi verso il basso, per poi dirigervi verso l'interruttore sul muro di destra: utilizzatelo per aprire la via senza uscita di cui sopra. Ritornate quindi alla botola e azionate l'interruttore (D) per prosciugare la stanza (C) che avete aperto con la chiave di poppa; eliminate un cattivo che trovate per la strada, e spostate dunque la cassa che nasconde il passaggio oltre l'elica. Dovreste raggiungere un'imbarcazione, quindi buttatevi in acqua, andate a sinistra e uscite rapidamente per eliminare il nemico sulla riva, per poi occuparvi subito di due uomini rana e che si trovano in acqua. Rivolti verso imbarcazione, saltate e nuotate verso il fondo e a sinistra per recuperare il Drago di Pietra (1), nascosto tra le piante vicino le rocce sul fondale. Girate verso sinistra attorno alle stesse rocce fino a un tunnel: attenzione al barracuda che qui vi attende, meglio eliminarlo con sicurezza dalla terraferma. proseguite lungo il tunnel, oltre la dislocazione sulla sinistra, e recuperate il medikit che si trova vicino al buco nel pavimento: è molto probabile che ne abbiate estremo bisogno. Aggrappatevi alla parte più bassa della sporgenza prima di lasciarvi cadere nel buco e atterrare sulla scatola: cadendo vi farete per forza un po' male, quindi è opportuno che la vostra energia si trovi al massimo livello. Recuperate la chiave della cabina (E) e preparatevi a fare conoscenza con alcuni squali; uccidetevi i primi due, e quindi uccidetene un terzo che spunterà dalla zona in cui avete recuperato la prima statua. Ora tornate al tunnel e questa volta imbucate la biforcazione e questa volta imbucate la biforcazione in giro prima di lasciarvi cadere sul ponte vicino alla pozza, uccidendo al contempo un lanciafiamme e alcuni suoi amici. Recatevi in prossimità del pannello sul muro della pozza: non appena vi avvicinate, un uomo rana cerca di tenervi lontano; fatelo fuori prima possibile, e recuperate l'oggetto cui questi faceva guardia, ovvero il Drago d'Oro (3). Nascoste tra le scatole vicino alla piscina si trovano alcune munizioni; recuperatele, e quindi recatevi in un punto da cui potete osservare l'area in cui avete precedentemente recuperato il lanciagranate. Fate un salto con rincorsa verso la sporgenza piatta, quindi fatene un altro per aggrapparvi alla passerella. Proseguite dritti e fate un terzo salto con rincorsa fino alla superficie arancione in pendenza (F). Andate a destra fino a che non potete vedere una pila di casse sotto di voi; lasciatevi cadere e aggrappatevi immediatamente, per poi spostarvi verso sinistra e issarvi di nuovo. Fate quindi un ultimo salto con rincorsa verso l'apertura nel muro. Continuate lungo il tunnel, saltando attraverso le piattaforme; occupatevi degli operai che tentano di farvi cambiare idea, quindi uscite dalla caverna e fate un salto con rincorsa per aggrapparvi al tetto. Superatelo e procedete verso sinistra: saltate oltre il vicolo ed entrate nella botola che li troverete (G). Fate fuori l'operaio, recuperate le munizioni, e proseguite lungo una porta che si aprirà automaticamente: giunti in questa zona, tirate una scatola per portare alla luce un interruttore. Azionatelo, e una porta si aprirà nel ponte superiore; uscite, andate su e a destra per raggiungere proprio questa porta, in prossimità della quale potete anche recuperare alcune munizioni per il fucile e trovare la serratura che va accoppiata alla vostra chiave della cabina. Lasciatevi cadere attraverso il pavimento cedevole e premete il bottone che qui troverete, per aprire l'ultima porta del ponte superiore. Proseguite lungo la caverna fino al buco nel pavimento, e recuperate la chiave del capannone degli attrezzi (H): adesso potete andare alla capanna, che si trova in prossimità dell'elica. Sulla strada del ritorno, nell'area della superficie inclinata arancione, raccogliete anche il Drago di Giada (2), che si trova in un piccolo antro. Saltate verso sinistra oltre l'ingresso della grotta, e quindi spostatevi a destra fino a che non potete issarvi onde procedere al recupero. Saltate oltre e preparatevi a un po' di trambusto quando atterrate: due lanciafiamme fanno la guardia alla capanna, e vanno eliminati per primi. Per farlo è consigliabile utilizzare le armi più potenti che avete (per esempio l'M-16), onde poter aprire la piccola porta (I) e recuperare il primo manufatto del gioco: il Seraph.



Per drenare l'area in verde bisognerà agire sulla leva "D".

LIVELLO 10: Il Ponte

Fbs

LE COLLINE TIBETANE

All'inizio di questo livello seguite semplicemente il sentiero: eliminate l'aquila, e procedete quindi lungo la strada e poi giù per una grande discesa, fino ad arrivare a un'ampia area ricca di enormi palle di neve pronte a schiacciarvi.

Le prime andranno evitate saltando, per poi nascondersi in un passaggio sulla sinistra; saltate attraverso il ghiaccio (A) non appena giunti alla discesa ghiacciata, e quindi saltate nuovamente per atterrare

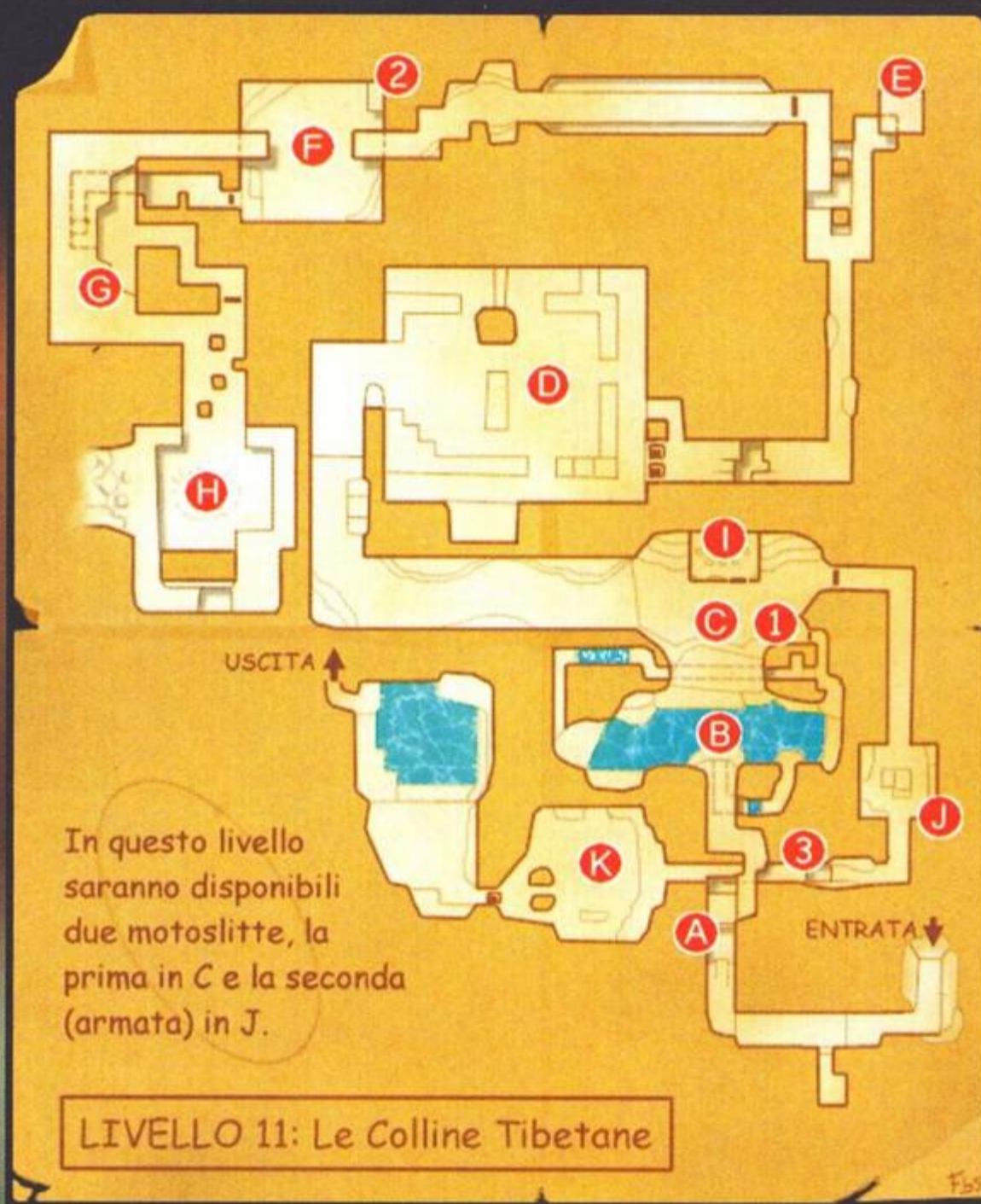
il sentiero a destra (B). Seguitelo fino a raggiungere un grande canyon, in cui si trovano una capanna e una bellissima motoslitte ©. Eliminate l'aquila che immediatamente vi attacca, giratevi e lasciatevi cadere per scivolare lungo una discesa. Aggrappatevi per rimanere attaccati alla sporgenza più in basso, e lasciatevi cadere fino all'imboccatura della caverna. Seguitela fino a quando potrete saltare nella piscina e oltrepassare una pozza; le stalattiti che vedete pendere dal soffitto cominceranno a cadervi addosso non appena sarete usciti dall'acqua; per evitarle lasciatevi cadere indietro nell'acqua, quindi uscite e scalate la parete per entrare in un buco nel muro. Prendete il passaggio sulla sinistra fino a tornare nuovamente di fuori, dove potete fare un salto con rincorsa fino a raggiungere la prossima sporgenza; un ulteriore salto dovrebbe consentirvi di arrivare alla sporgenza che si trova in prossimità della capanna, dove potete recuperare il medikit e scalare la parete. Eliminate i



due mercenari che fanno la guardia alla motoslitte e recuperate il Drago di Pietra (I), sulla destra dell'entrata della caverna.

Uccidete anche un terzo mentecatto, una volta presi i cancelli che avete appena aperto. Lasciate perdere, per il momento, la motoslitte e prendetevi invece cura di altri due nemici che avanzano. Una volta giunti nell'area all'aperto, quella con le rampe, produce in una serie di salti per entrare nella caverna la cui entrata è ostruita da un enorme macigno. Saltate quindi sul muro della prima rampa, e una volta raggiunta quella più lunga che dà verso il muro, prendetevi cura dei grossi felini sulla sinistra; superate il baratro e montate in sella alla motoslitte, con la quale dovrete produrvi in un bel salto tenendovi sulla sinistra (F). Un altro salto e dovrete trovarvi a un bivio nel sentiero, ove è opportuno parcheggiare per proseguire a piedi. Andate verso destra e recuperate le granate, per poi salire la scala e azionare un interruttore che aprirà un cancello più avanti. Fate fuori qualche altro mercenario, per poi recuperare la motoslitte e infilare il cancello che avete appena aperto. Abbandonate il vostro mezzo nella grande caverna, e fate fuori tutti i nemici che avanzano; portatevi sulla sporgenza e fate un salto con rincorsa verso quella di destra, recuperando così il Drago di Giada (2). Tornate verso la motoslitte, che sarà tenuta sotto stretta osservazione da due leopardi: eliminateli prima di fare il grande salto. Continuate verso sinistra, evitando altre enormi palle di neve, per raggiungere un'altra caverna. Qui potrete trovare un passaggio sulla sinistra, un interruttore vicino a un cancello e una scala. Prima occupiamoci di quest'ultima, quindi tornate fuori e avvicinatevi ad essa: saltate, appendetevi alla sporgenza mentre scivoliate verso il basso, e portatevi nella grotta. Raccogliete la chiave del ponte levatoio (H), quindi proseguite fino a raggiungere le mura ghiacciate; eliminate il mercenario che si trova dietro il ghiaccio, e recatevi quindi al buco per recuperare delle granate e uccidere tre simpatici leopardi. Tornate sui vostri passi fino alla zona della scala, facendo un salto con rincorsa e aggrappandovi; a questo punto tornate alla motoslitte. Ora utilizzate la chiave per abbassare il ponte, e arrivare quindi al cartello di pericolo: lasciate che tutte le palle di neve giganti scendano prima di attraversare quest'area, ai cui piedi si trova la chiave della capanna, accuratamente protetta da un mercenario armato fino ai denti (J). È opportuno eliminarlo rimanendo nell'area a sinistra della chiave, per poi fregargli, volendo, la sua motoslitte; comunque sia, essa non potrà servirvi per effettuare il salto che dovete fare, quindi tanto vale non preoccuparsene. Recuperate la chiave e fate ritorno alla capanna;

una volta raggiunta, entrate e raccattate tutto ciò che trovate. Azionate l'interruttore (I), dirigetevi verso la porta e uccidete i nemici che da lì si proporranno a voi. Una volta terminato il massacro, dovrete poter recuperare un'altra motoslitte con tanto di mitragliatrici: nelle vicinanze c'è anche una scala che vi condurrà al Drago d'Oro (3). Ancora una volta, evitate le palle di neve saltando verso sinistra prima di raccogliere la statua. Tornate su e montate sulla vostra motoslitte nuova di zecca: due simpaticoni armati dello stesso mezzo vi aspettano subito sopra (K), quindi lasciate che si avvicinino ed eliminateli uno alla volta. Quando saranno morti, continuate fino alla fine della valle e spingete la pietra per continuare; sull'orlo del baratro potete sparare al tizio che si trova in basso destra. Saltate, usando la motoslitte, fino alla sporgenza e osservate con soddisfazione mentre Lara salta via e si salva lasciando dietro di sé un rudere di motoslitte incendiata. Arrampicatevi sulla sporgenza e seguite il sentiero fino all'uscita.



TOMB RAIDER II

RISOLTO E MAPPATO



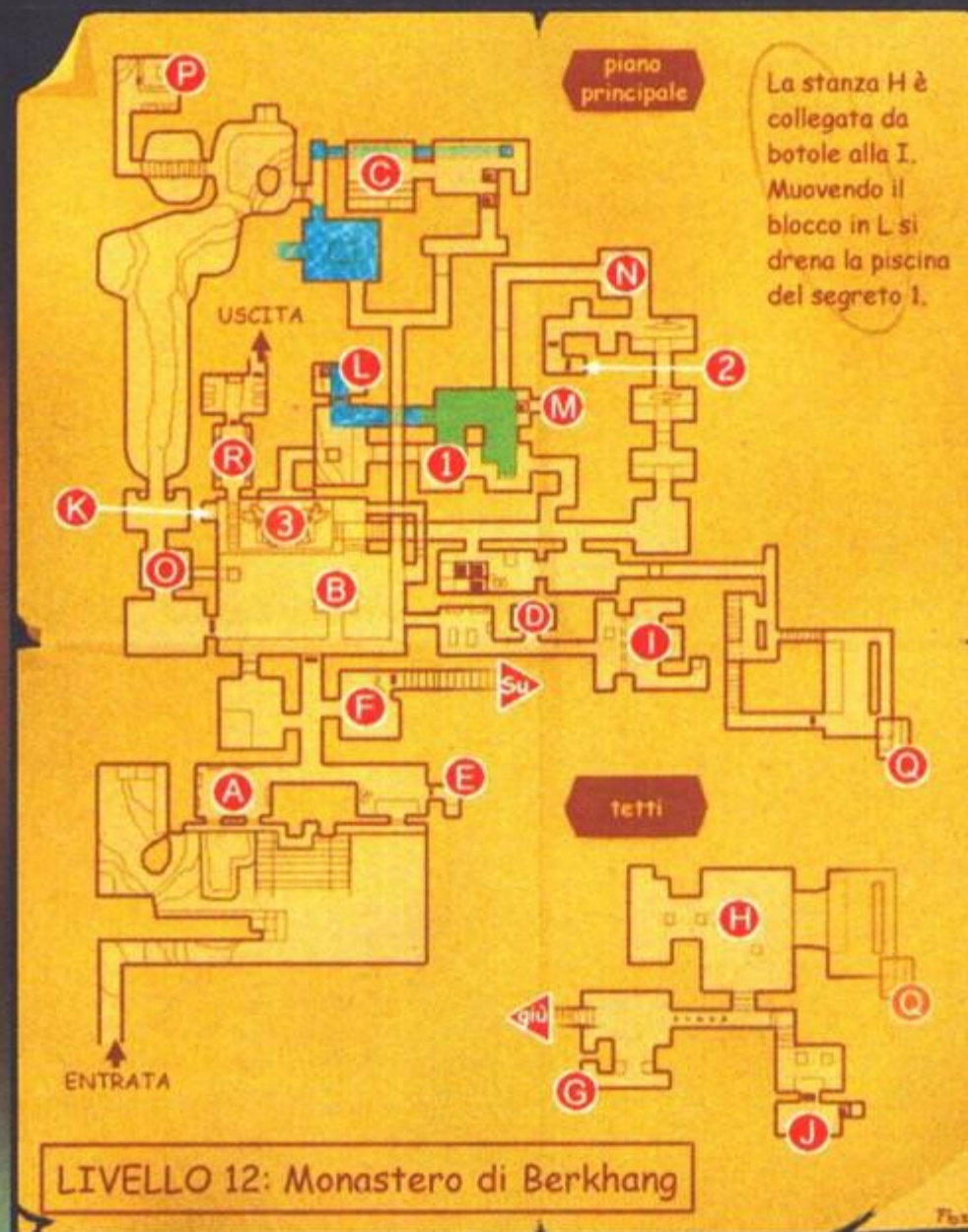
IL MONASTERO DI BARKHANG

Non appena raggiungerete il monastero, una simpatica banda di mercenari sarà lì ad aspettarvi. Cercate di temporeggiare fino a

che un prete e due monaci non arriveranno ad aiutarvi. Dovete sapere un paio di cose sui monaci: loro odiano i mercenari, e li combatteranno in tutti i casi; la cosa importante è però non attaccarli, perché se gli sparate addosso diventeranno anch'essi vostri nemici. Una volta fatta piazza pulita, arrampicatevi sulla scala attraverso le doppie porte, e fate attenzione agli uccelli che vi attaccheranno mentre salite la scala stessa. Saltate sulla sporgenza a destra e poi sullo scivolo, aggrappandovi alla fine; lasciatevi cadere riprendendo la presa immediatamente due volte, fino a restare penzolanti sulla sporgenza sottostante. Spostatevi verso sinistra ed entrate nel monastero attraverso una finestra (A). A questo punto un monaco dovrebbe passare alla vostra sinistra: seguitelo per raggiungere così la porta chiusa della stanza di sicurezza. Eliminate il mercenario, raccogliete le granate situate sulla sporgenza all'esterno, e tornate nel corridoio per poi dirigervi alla porta sulla sinistra. Ora arrampicatevi sulla scala, per raggiungere il passaggio sopra la stanza principale del monastero, ove troverete la chiave del corridoio (B). Procedete lungo tutto il passaggio, e proseguite fino a raggiungere i macigni rotolanti: dietro il secondo masso c'è una cassa che nasconde l'accesso a una piscina. Tuffatevi immediatamente dentro, e fate attenzione alla corrente che cercherà di trascinarvi verso il fondo. Entrate, facendo ricorso tutte le vostre forze, nel tunnel, e seguitelo fino a una grossa piscina in un'area buia. Accendete un flare e preparatevi a passare attraverso una serie di porte che funzionano in maniera molto simile alle armature che avevate trovato nel nascondiglio di Bartoli. Arrivati fino a scala, salite nella stanza superiore e uccidete tutti i nemici che qui vi attendono, potendo contare sul prezioso aiuto di un monaco. Togliete le grosse scatole per rivelare l'uscita e prendete il Cilindro della Preghiera n.1 che si trova nella zona ombreggiata (C). Questa mossa farà divampare le fiamme, per evitare le quali dovrete appendervi al muro di destra e saltare fino alla sporgenza in prossimità della prima fiamma. Onde superare la seconda fila, fate un altro salto e tornate indietro nel corridoio principale per usare la chiave; superata la porta incontrerete un prete e due monaci. E' opportuno che li portiate con voi, perché vi saranno estremamente utili nell'affrontare i delinquenti che si nascondono più avanti. Superata la porta a destra, procedete lungo la stanza fino a raggiungere un passaggio dalla parte opposta, a sinistra; fate un salto con rincorsa per superare le lame, quindi proseguite lungo il corridoio ed entrate nel passaggio a sinistra, dove un nuovo monaco custodisce la chiave della stanza di sicurezza (D). Raggiungetela e prendete la chiave che apre un passaggio per il tetto (E); adesso fate ritorno al corridoio in cui avete incontrato il primo monaco, quando siete entrati nel monastero dalla finestra. Stavolta, però, prendete la porta di destra per raggiungere una stanza dove troverete un passaggio chiuso (F). Quest'ultimo va aperto con l'ultima chiave che avete recuperato, per poi appendervi al muro di sinistra e superare le lame rotanti fino al passaggio seguente. Subito dietro alla statua dorata potete trovare un interruttore che spegne le fiamme del corridoio (G): attivatelo, e correte per raggiungere una porta sulla sinistra verso la metà del corridoio stesso. Entrate e salite la scala: i monaci che qui troverete si occuperanno dei mercenari. Recatevi nel cortile e attivate un nuovo interruttore (H) che apre due botole: rompendo il vetro potete anche recuperare alcune gemme (I), che vi serviranno più avanti per aprire delle porte. Subito dietro l'angolo si trova un interruttore: attivatelo e utilizzate subito una delle gemme, infilandola nella nicchia tra le statue d'oro per aprire una porta. Una volta entrati potete recuperare il Cilindro della Preghiera n.2 (J), per poi tornare nella zona in cui avete recuperato la chiave della stanza di sicurezza. Arrampicatevi sino alla mano della statua grazie a un salto con rincorsa, e poi raggiungete la mano più alta; da qui fate un altro grosso salto fino alla testa, passate dall'altra parte della testa stessa e saltate quindi sull'altra mano. Recatevi vicino alle nicchie in fondo e sfoderate un'altra gemma per aprire una botola che si trova sotto (K): non entrateci, ma andate invece nel corridoio che sta alla base della statua, giratele intorno e arrampicatevi sulla rampa che trovate nelle vicinanze per recuperare il Drago d'Oro (3): esso si trova immediatamente dietro la statua stessa. Tornate dunque nel corridoio, incontrate il monaco e dirigetevi nella stanza a destra; spostate la grossa scatola verso sinistra, e infilatela nello spazio che

si trova tra i barili. Spostate anche l'altra cassa per portare alla luce alcune munizioni; a questo punto spingete un'altra delle casse, aggiratala e posizionala vicino al passaggio (L). Le casse vanno ora spostate in modo tale che una si trovi di fronte alla porta, mentre l'altra vicino alla pila di scatole: in questa maniera potrete tirare la cassa in alto e liberare alcune munizioni. Recatevi nuovamente verso il corridoio, andate a destra e

passate oltre tre monaci, per poi dirigervi verso la stanza sinistra, quella piena d'acqua. E' il caso di capire come fare per svuotarla, ma prima recuperate il Drago di Pietra (1), che si trova dall'altra parte nella stanza in un piccolo antro. Nuotate fino a recuperarlo, e ritornate poi nella stanza precedente, quella della botola. Entrateci e seguite il passaggio fino all'interruttore: azionatelo, oltrepassate



la porta che si aprirà e spingete la cassa. La stanza si sarà ora prosciugata, quindi spostate la cassa sul bordo per liberare il Cilindro della Preghiera n.3 (M); ora potete tornare al passaggio che porta nella stanza alla fine del corridoio: eliminate i mercenari ed entrate nel tunnel di fronte. La sequenza successiva è piuttosto complicata: prima di tutto dovrete evitare gli spuntoni che si trovano di fronte a voi; per farlo dovrete girarvi, arrampicarvi e aspettare che le lame siano passate e saltate sul buco successivo. Le fiamme si spegneranno, per consentirvi così di correre fino al passaggio seguente; tiratevi su tramite la sporgenza sulla destra per raggiungere una porta custodita da alcune lame rotanti. Entrate e recuperate la chiave della botola (N), quindi fate ritorno sui vostri passi fino al corridoio con le lame rotanti. Raggiungete un piccolo passaggio alla vostra sinistra, e attivate una nuova trappola: evitate ogni pericolo e potrete così ottenere il Drago di Giada (2); raccoglietelo e ritornate nella stanza dove avete preso l'ultima chiave. Questa è la stessa stanza che avete precedentemente prosciugato dall'acqua, e qui va utilizzata la chiave della botola. Arrampicatevi fino a raggiungere l'interruttore che apre la porta in prossimità della statua nell'altra stanza, e state pronti all'ingresso di alcuni mercenari. Arrivati fuori, seguite il percorso fino a trovare una piccola scala nascosta dietro le rocce sulla sinistra (O): salite e dirigetevi verso il ponte eliminando l'aquila che si avvicina alle vostre spalle, e un mercenario che si trova in alto. Fate attenzione ai corvi, una volta superato il ponte, e raggiungete la zona più alta della costruzione utilizzando la sporgenza più grande. Entrate e recuperate il Cilindro della Preghiera n.4 (P); ricordate la stanza in cui avete recuperato tutte le munizioni spostando le scatole? E proprio lì che dovrete ora tornare: passate attraverso le doppie porte che avete appena aperto, e fate attenzione ai mercenari che entreranno. Entrate nella stanza con le casse e dirigetevi verso il passaggio, aggrappandovi prima di cadere nella botola e scendere lungo la scala. Salite attraverso quest'ultima e proseguite lungo il passaggio, andate a destra e poi a sinistra fino a risalire le scale verso la finestra. Qui alcuni simpatici mentecatti vi daranno la caccia, quindi appendetevi all'esterno della finestra: un prete e due monaci saranno giù ad aspettarvi, quindi attivate l'interruttore sul muro e aprite la porta. I vari contendenti scateneranno una grande bagarre: partecipate alla festa, poi salite la scala e recuperate il Cilindro della Preghiera n.5 (Q). Adesso che avete in tasca tutti e cinque i cilindri, tornate nella stanza della statua ed entrate nel passaggio immediatamente alla sua sinistra. Utilizzate le ruote infilando negli spazi vuoti ai lati della stanza (R), aprendo così una porta; essa dà sulla rampa che vi porterà nella zona dove dovrete utilizzare il Seraph, per garantirvi così l'apertura della porta finale, che è anche la via d'uscita da questo tremendo livello.



CATACOMBE DEL TALION

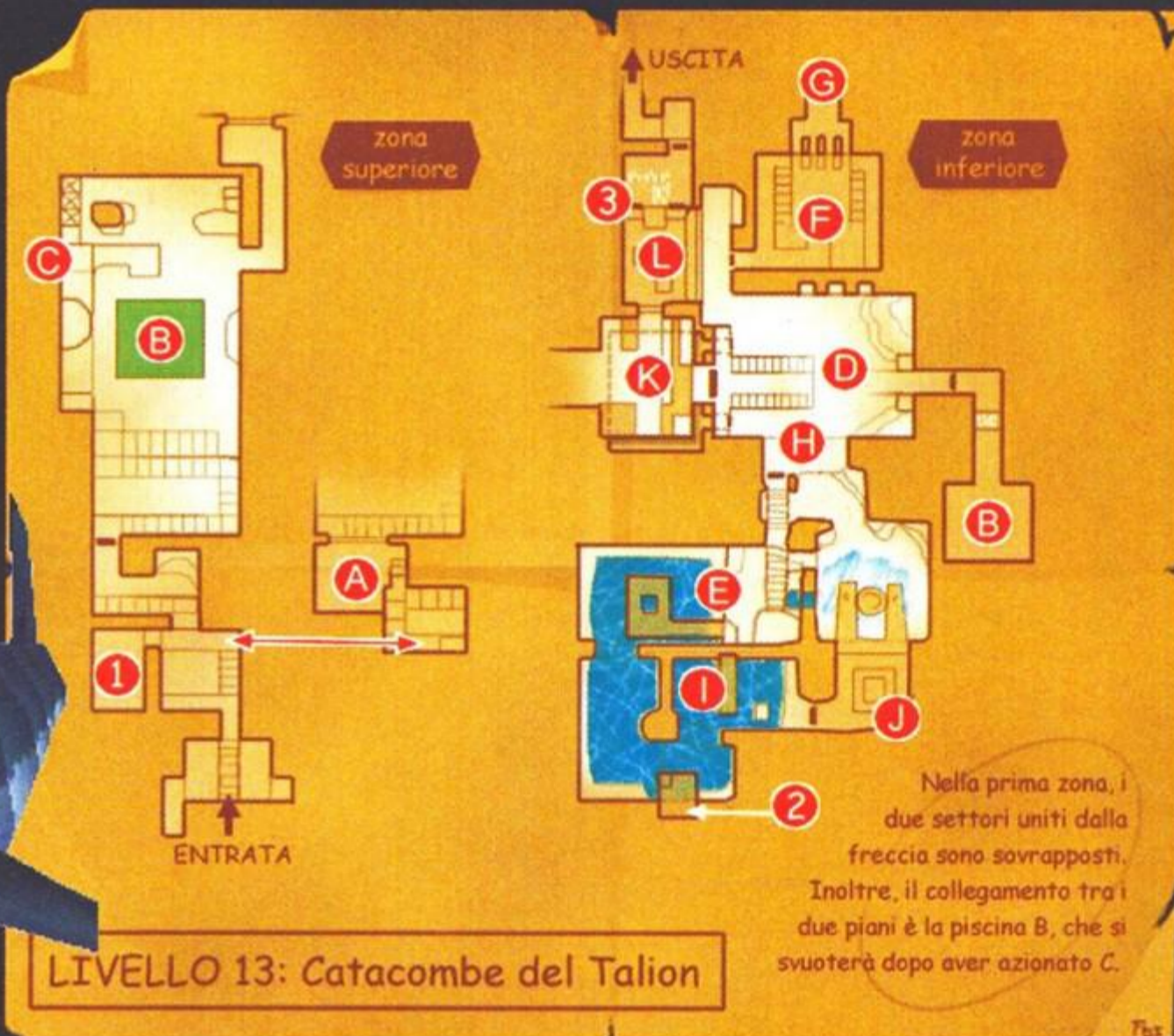
E' ora di visitare un po' i sotterranei: andate a lato delle scale e afferrate la crepa nel muro di sinistra; spostatevi verso destra fino a che non potete issarvi e recuperare così il Drago di Pietra (I), assieme ad alcuni flare. Tornate di sotto e uccidete il primo Yeti, per poi azionare l'interruttore che apre la porta in alto (A). Salite nuovamente sulla scala e scivolate giù, quindi saltate all'indietro sulla sporgenza e uccidete il leopardo. Già che ci siete, fate fuori anche un paio di mercenari, che vi verranno incontro mentre scendete verso le scale, e un nuovo gruppo di leopardi che vi attaccheranno mentre esplorate la zona (B). Recuperate il medikit una volta entrati attraverso la porta: sopra di voi si trova una gabbia. Risalite lungo il pendio, in modo tale da far partire le valanghe, che vanno evitate portandovi verso la sporgenza sulla destra, correte attraverso il pavimento cedevole e risalite sulla scala sopra gli spuntori mortali. Arrampicatevi fino in cima, fate un salto all'indietro e raggiungete quindi l'interruttore (C) che solleva la gabbia e vi consente di recuperare la maschera. A questo punto la vasca si prosciugherà e il pavimento si aprirà. Tornate di sotto e oltrepassate il pozzo con di spuntori, quindi utilizzate la

maschera in prossimità del portale (D).

Non appena avrete raggiunto la prossima discesa, nuove valanghe partiranno al vostro indirizzo; per evitarle salite subito sul muro di sinistra. Eliminate i 4 felini che immediatamente sopraggiungeranno, e tenete d'occhio altre valanghe che vi minacceranno mentre percorrete la strada che riporta allo scivolo. Individuate la scala che si trova nell'area a destra rispetto al punto in cui sono partite le valanghe e salite fino alla sporgenza, ove potrete recuperare alcune granate. Per proseguire vi serve una nuova maschera, quindi tornate alla crepa nel muro e avventuratevi nell'area oltre di essa: attenzione a un nuovo gruppo di leopardi che qui vi darà accoglienza. Proseguite verso il ghiacciaio, eliminate altri leopardi e salite le rocce a sinistra per raggiungere una vasca in cui è contenuta la seconda maschera (E). Due mercenari vi attendono verso la sporgenza in cui avete recuperato le granate: utilizzate la maschera ed entrate. In questa stanza vi aspettano ben quattro yeti, che però non si cureranno assolutamente di voi fino al momento in cui attiverete l'interruttore sul muro, che accende la luce e apre le gabbie (F). Farli fuori non sarà cosa facile; quando saranno tutti stesi, usate l'enorme masso in prossimità dell'interruttore (G) per tenere aperte le porte, attivate l'interruttore stesso e recuperate le granate dal buco, prima di tornare nuovamente alla crepa nel muro. Prendetevi cura di alcuni mercenari, dirigetevi attraverso la porta aperta (H) ed evitate altre valanghe. Per farlo, ancora una volta, nascondetevi nella zona sulla sinistra del ponte di corda; adesso salite e fate un salto con rincorsa per aggrapparvi alla scala, e arrampicarvi fino alla cima del ghiacciaio. Fate un bel tuffo e poi riemergete sulla riva, evitando così i cattivissimi barracuda. Proseguite dritti fino alla stanza successiva e andate subito a sinistra: giunti nella zona della sporgenza, saltate su quella successiva, giratevi e individuate la scala. Salitela, andate a destra verso uno scivolo e fate un doppio salto per atterrare su una sporgenza piatta, dove si trova il Drago di Giada (2). Per tornare sulla via maestra saltate e aggrappatevi alla scala, quindi continuate attraverso la vasca e

arrampicatevi sul blocco vicino alla porta. Dovete ora aggrapparvi alla base della scala, quindi fate un salto con rincorsa e risalitela fino in cima, per poi saltare e atterrare sulla sporgenza in cui si trova un interruttore (I). Questo aprirà la porta di sotto, quindi scendete sul fondo e oltrepassatela. Un leopardo arriverà da sinistra: una volta che lo avrete fatto fuori, potete attivare l'interruttore (J) che apre le porte dell'area in cui avete utilizzato la prima maschera. Tornate proprio lì, entrate nelle porte e fate un salto con rincorsa per evitare il pozzo; è opportuno eliminare i leopardi subito prima di calarvi di sotto, e attivare poi l'interruttore per aprire le porte. Un ultimo leopardo salterà fuori improvvisamente, quindi state in guardia; tornate di sopra, dove vi aspettano altre valanghe. Per farle partire, fate semplicemente un salto in avanti, e poi saltate subito indietro e ancora una volta avanti, per atterrare dall'altra parte di questa trappola.

Qui aspettano nuove valanghe e un altro scivolo (K); le valanghe stesse sfonderanno una porta che dovrete subito oltrepassare, tenendovi sulla sinistra per attivare un pannello sul pavimento che apre una nuova porta. Questa stanza va affrontata con estrema cautela: camminate con calma per non farvi ferire dagli spuntori. Giratevi a sinistra e salite sulla parete, raggiungendo così una sporgenza in cui si trova il Drago d'Oro (3). Tornate quindi sul pavimento e raggiungete la stanza precedente: qui salterete e atterrerete su di una rampa (L). Saltate ancora avanti, oltre le valanghe, e attivate un pannello sul pavimento, che apre la porta per l'uscita. Saltate immediatamente all'indietro e fate una bella giravolta, per poi risalire nella stanza con gli spuntori; dirigetevi in prossimità dell'uscita e fate un salto con rincorsa per raggiungere la scala, che va seguita per raggiungere il tunnel che porta verso il livello successivo.



TOMB RAIDER II

RISOLTO E MAPPATO



IL PALAZZO DI GHIACCIO

to è pieno di rampe a molla che catapultano Lara verso il soffitto: quella piccola sulla destra spedisce Lara verso una sporgenza in cui si trova un medikit. Tornate verso il pavimento e allineatevi con la rampa e la campana che si profilano sul soffitto (B); non appena iniziate il volo, cominciate a sparare per colpire la campana, aprendo così un passaggio nelle vicinanze. Una volta atterrate, aggrappatevi alla sporgenza per evitare di cadere di sotto. Ora correte verso il cancello aperto e colpite la rampa grande (C): premete il tasto d'azione in aria per aggrapparvi a un bordo dal quale potrete risalire e recuperare alcune munizioni, per poi azionare un interruttore (D). In questo modo libererete uno yeti, che va eliminato prima di pensare a qualsiasi altra cosa. Ora che le gabbie sono scese troverete un buco: all'interno c'è un medikit. Uccidete un altro yeti prima di attivare un interruttore: nella piccola gabbia, individuate e tirate il blocco rimovibile e poi mettetelo da parte; qui si trova il Drago d'Oro (3), appoggiato su di un pilastro. E' inutile cercare di saltare per raggiungerlo, perché c'è un comunissimo ponte invisibile che vi collega alla zona; tornate alla stanza con le gabbie e individuate la sporgenza rivelata dall'ultimo interruttore. Una nuova rampa di salto (E) vi catapulterà proprio qui sopra, così potrete aggrapparvi e salire. Qui troverete una nuova campana, che va colpita sparando dopo un salto; fatto questo, vi garantisce l'accesso all'ultimo passaggio. Tornate quindi al piano terra, scivolando e aggrappandovi per non cadere di sotto, e oltrepassate i due passaggi, cercando la nuova rampa (F) e la sporgenza in alto. Andate quindi a sinistra verso la rampa e la sporgenza, e una volta che vi sarete catapultati, aggrappatevi e salite sulla sporgenza. Fate un bel salto all'indietro e atterrate sullo scivolo, quindi continuate a saltare in avanti e indietro tra i due scivoli. Ora saltate a destra e continuate in quella stessa direzione, fino a trovare un'altra campana: sparategli e saltate verso sinistra, atterrando così in una zona piatta. Tornate ora alla porta precedentemente chiusa, salite la scala e dirigetevi a sinistra. Fate un salto con rincorsa sopra la passerella, uccidete lo yeti che sopraggiungere e recuperate i flare. Proseguite dritti fino a incontrare un gruppo di ragni: eliminateli e accendete subito uno dei flare per recuperare il Drago di Pietra (1), nascosto nell'ombra. Per prenderlo saltate sulla rampa, e poi seguitela fino alla porta chiusa destra; scendete nella caverna, recuperate il medikit sulla sinistra e proseguite lungo il tunnel eliminando nuove tigri, prima di prendere la maschera che troverete in fondo (G). Tornate all'ultima porta che era chiusa, e che ora sarà aperta: proseguite

Sparate alla campana (A): in questo modo aprirete una porta che vi conduce a un'area piena di yeti rinchiusi. Il pavimen-



la pozza, e fate attenzione alle due tigri. Uccidetele, recuperate le munizioni vicino al ghiacciaio e nella pozza, e quando avrete preso anche il martello, fate attenzione ai barracuda. Nuotate fino alla zona successiva, dove vi toccherà eliminare un altro yeti; adesso tornate nella stanza dove avete incontrato i tre yeti di prima, eliminate un quarto che arriva da sinistra e osservate la minacciosa stalattite di ghiaccio che pende dal soffitto. Per farla cadere appendente- vi, tiratevi su e poi discendete a lato della rampa. Dietro la porta si trova l'ennesimo yeti; fatelo fuori e prendete il passaggio a destra del palazzo. Oltre l'apertura di fronte vi aspettano nuove temibili valanghe (J): le prime due ondate partiranno non appena vi avvicinate, ma la terza e più insidiosa e va evitata con un salto all'indietro. Oltrepas-

sate l'apertura e dirigetevi a sinistra, salendo sul blocco che trovate a destra per evitare altre valanghe. Proseguite fino allo scivolo, e lasciatevi ricadere di schiena, in modo da aggrapparvi sul bordo finale (K). Rimanete appesi e andate verso sinistra, fino ad allinearvi alla piccola sporgenza che si trova dietro di voi; noterete che la parete di ghiaccio di fronte a voi si può scalare, quindi fate un salto in corsa, aggrappatevi e raggiungete la



La zona di collegamento tra K e L è un pozzo. In quest'ultima zona, oltre al Sacro Gong e al Talion, vi sarà il Guardiano Aquila.

LIVELLO 14: Palazzo di Ghiaccio



sporgenza. Piazzata la maschera andate verso destra e individuate la porta che si è aperta nella zona oscura. Andate verso il ponte e prendete i flare, mentre vi recate sulla sporgenza con l'interruttore (I). Una volta attivato, questo scioglierà il ghiaccio e libererà il martello del gong; andate quindi verso

lungo il sentiero e uccidete lo yeti quando scendete. Un suo amico vi aspetta di sotto, e bisognerà sparargli attraverso uno dei buchi. Nella zona priva di luce ci sono degli spuntoni, quindi fate attenzione e recatevi dall'altra parte della stanza per recuperare un medikit. Ora osservate attentamente i buchi e cercate di individuare la parete dalla quale potete scendere aggrappandovi: accendete un flare per trovare un altro medikit e anche alcuni munizioni, nonché un posto dove mettere la maschera vicino alla finestra (H), fuori sulla

caverna superiore. Scendete quindi sullo scivolo che riporta fino a palazzo, e aggrappatevi prima di cadere. Individuate il gong e colpitelo (L): in questo modo si apriranno le porte del palazzo stesso, ma prima di entrare recuperate il Drago di Giada (2); per farlo andate a sinistra e cercate una scala. Scendetela, andate a sinistra e accendete un flare per illuminarvi la via. Continuate la discesa fino alla seconda sporgenza, e qui attivate l'interruttore che apre la porta della capanna che si trova fuori dal palazzo di ghiaccio. Tornate sui vostri passi e raggiungete la capanna stessa. Ora potete entrare nel palazzo, dove vi attende un grande pericolo: il guardiano del Talion. Ucciderlo non è compito agevole, ed è consigliabile utilizzare la capanna come riparo per sfuggirgli. Nella sua caverna si trovano alcune munizioni e anche un medikit, e una volta che lo avrete eliminato potrete farvi strada verso il Tempio di Xian.



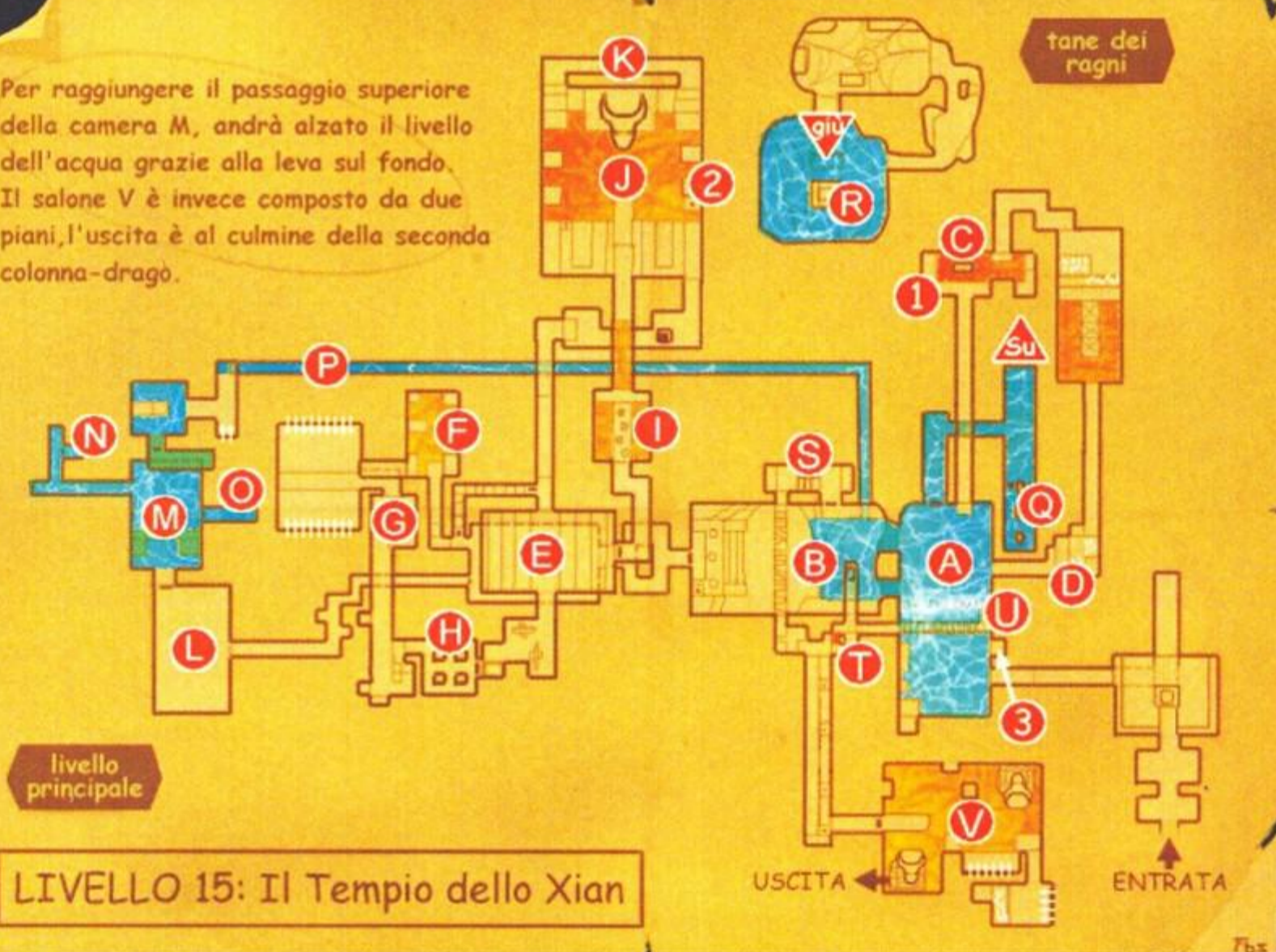
IL TEMPIO DI XIAN

Una volta oltrepassate le lame, vi ritroverete a scivolare lungo una pendenza che porta a una cascata. Mentre andate giù dovete saltare e girarvi, onde continuare a scivolare di spalle; giunti in fondo alla discesa aggrappatevi, e spostatevi verso sinistra. Quando è possibile, issatevi e recuperate il Drago d'Oro (3). Fatto questo tuffatevi in acqua, uccidete i pesci e dati un'occhiata in giro: dovrete trovare subito un medikit e un piccolo passaggio subacqueo (A). Infilatelo e uscite dall'acqua dalla parte del Tempio. Recuperate le munizioni sulla sinistra e prendetevi cura delle due tigri che arriveranno dalle scale; salite le stesse scale e utilizzate la rampa per raggiungere il tetto del Tempio (B). Dall'altra parte del tetto stesso si trova un interruttore che apre una botola subito sopra la scala; azionatelo e uccidete l'aquila che arriverà. Recatevi nella zona della botola, aggrappatevi e lasciatevi cadere, per poi risalire la scala e uccidere il ragno prima che sia troppo vicino. Entrate nella stanza successiva e scendete lungo la scala: come al solito, aggrappatevi in fondo e lasciatevi cadere per poi riappendervi nuovamente alla sporgenza. Issatevi e procedete al recupero del Drago di Pietra (1): aggrappatevi alla spaccatura nella parete, spostandovi poi verso destra. Ottenuto l'oggetto, tornate sui vostri passi ed eliminate un altro ragno, che si trova in prossimità del liquido rosso (C). Quindi saltate sulla scala e arrampicatevi fino in cima, per raggiungere una stanza con un pozzo pieno di spuntoni. Raggiungete il muro dalla parte opposta e cominciate a salire; una volta in cima andate a destra, e quando vi troverete di fronte al muro fate un salto all'indietro per raggiungere una rampa. Una volta atterrate, risalite immediatamente per atterrare in cima al muro, e continuate lungo la parte superiore della parete, fino a quando non s'intravede una tavola dall'altra parte. Questa è piuttosto cedevole, quindi fate in modo di rimanere sulla zona più lontana dal muro; nel blocco sottostante si trovano alcune munizioni, quindi recuperatele e poi fate un salto con rincorsa a sinistra del blocco, per atterrare su uno scivolo. Saltate in modo da evitare gli spuntoni, e atterrate sull'altra rampa; saltate un'altra volta e giratevi a destra per atterrare su un'area inclinata, che vi consentirà di raggiungere una zona sicura. Recuperate le granate e procedete verso il blocco grande, e poi ancora su verso un nuovo blocco, prima di aggrapparvi a una sporgenza in alto. Aggrappatevi e andate verso sinistra, fino al momento in cui non sarete in grado di risalire e azionare l'interruttore (D) che apre la porta d'ingresso al Tempio.

Nelle vicinanze si trova un sentiero che vi porterà alla cascata, e da lì alla porta che avete appena aperto. In questa stanza (E) ci sono delle statue, ma soltanto quattro di esse vi attaccheranno: è difficile prevedere quali, perché esse si attiveranno soltanto quando sarete molto vicini, quindi tenetevi a debita distanza e raggiungete la porta aperta. Oltrepassata la soglia, vi troverete su di una sporgenza che dà su una stanza con un liquido rosso (F): dovete atterrare sulla prima rampa visibile, quindi fate un salto con rincorsa e lasciatevi ricadere, per poi fare un altro salto subito prima di arrivare in fondo. In questo modo dovrete atterrare su un altro scivolo, e ripetere la medesima sequenza per aggrapparvi a una sporgenza e tirarvi su. Ora sarà possibile salire sul blocco e proseguire verso la cima, effettuando un ultimo salto con rincorsa per raggiungere l'uscita. In questa zona dovrete intravedere un piccolo buco, che porta a un interruttore: per raggiungerlo infilate la botola che si aprirà ai vostri piedi. Una volta risaliti, correte verso l'interruttore evitando le pareti che vi si stringeranno addosso. Attivatelo, e noterete che la porta alle vostre spalle si sarà aperta; in tutta fretta giratevi e correte velocemente verso di esse. Proseguite lungo il passaggio fino a che una pietra rossa vi verrà incontro (G): saltate all'indietro e poi subito a sinistra per evitarla. Una seconda pietra si attiverà non appena vi avvicinerete all'angolo a sinistra della sporgenza, mentre una terza bloccherà il passaggio. Fatela quindi partire, evitatela e dirigetevi verso la scala: essa conduce a un'area estremamente buia (H), che va ispezionata con l'aiuto di un flare. Subito a destra ci dovrebbe essere un interruttore, quindi azionatelo e giratevi rapidamente per affrontare la tigre che sbuca alle vostre spalle. Proseguite verso il passaggio e dirigetevi verso le lame. Restate sulla sinistra, lasciatevi cadere, aggrappatevi e lasciatevi cadere nuovamente per atterrare oltre la portata delle lame. Una volta qui, noterete che altre lame rotanti bloccano la strada che porta l'uscita, nell'angolo oppo-

sto della stanza: per evitarle è sufficiente andare di corsa. Ora vi troverete in prossimità di alcune travi: due aquile vi attaccheranno prima che possiate raggiungere l'interruttore sul muro di sinistra. Eliminatele, quindi azionate l'interruttore e noterete che una porta si aprirà dall'altra parte; bisogna che facciate in fretta, perché per raggiungerla vi verranno dati soltanto pochi secondi. Per farlo occorrerà effettuare una serie di salti in corsa sulle travi. Oltrepassata la soglia, ci sarà una nuova trappola ad attendervi: per evitarla mantenetevi sul lato del passaggio e guardate con attenzione le ombre delle punte che dondolano, al fine di evitarle (I). Giunti dall'altra parte, vi troverete in un corridoio con interruttori da entrambe le parti: per prima cosa azionate quello di destra, che solleva il pavimento. Saltate quindi verso sinistra e azionate l'altro interruttore, che apre la porta. Correte quindi verso destra, infi-

Per raggiungere il passaggio superiore della camera M, andrà alzato il livello dell'acqua grazie alla leva sul fondo. Il salone V è invece composto da due piani, l'uscita è al culmine della seconda colonna-dragò.



LIVELLO 15: Il Tempio dello Xian

late il passaggio e non smettete di correre mentre il pavimento cede sotto i vostri piedi. Entrati nella stanza successiva, un enorme boccia di metallo cadrà alle vostre spalle, perciò è opportuno continuare a correre e saltare per aggrapparvi su di una sporgenza. Issatevi sulla piattaforma, e noterete che dietro la statua si trova il Sigillo del Drago (J): questo apre la porta nella prima stanza del Tempio. Saltate quindi sulla sporgenza a destra, salite sul blocco e prendete le munizioni; uccidete anche il ragno che si nasconde nell'oscurità. Attivate l'interruttore (K), e osserverete che sopra il liquido rosso si sarà creato un ponte: abbandonate l'area, andando dall'altra parte della testa della statua. Saltate lungo la serie di sporgenze che si trovano sopra il liquido rosso, e poi fate un salto con rincorsa sulla sporgenza inclinata, al centro della stanza. Saltate ancora per aggrapparvi al blocco di fronte, tiratevi su e lasciatevi scivolare dalla parte opposta; ora potrete saltare sulla parte piana del pilastro. Giunti qui, effettuate un altro salto con rincorsa e raggiungete la sporgenza sulla destra, in prossimità del muro. Tiratevi su nuovamente e fate un altro salto per arrivare sulla sporgenza che si trova vicino a un tram-

late il passaggio e non smettete di correre mentre il pavimento cede sotto i vostri piedi. Entrati nella stanza successiva, un enorme boccia di metallo cadrà alle vostre spalle, perciò è opportuno continuare a correre e saltare per aggrapparvi su di una sporgenza. Issatevi sulla piattaforma, e noterete che dietro la statua si trova il Sigillo del Drago (J): questo apre la porta nella prima stanza del Tempio. Saltate quindi sulla sporgenza a destra, salite sul blocco e prendete le munizioni; uccidete anche il ragno che si nasconde nell'oscurità.

Attivate l'interruttore (K), e osserverete che sopra il liquido rosso si sarà creato un ponte: abbandonate l'area, andando dall'altra parte della testa della statua. Saltate lungo la serie di sporgenze che si trovano sopra il liquido rosso, e poi fate un salto con rincorsa sulla sporgenza inclinata, al centro della stanza. Saltate ancora per aggrapparvi al blocco di fronte, tiratevi su e lasciatevi scivolare dalla parte opposta; ora potrete saltare sulla parte piana del pilastro. Giunti qui, effettuate un altro salto con rincorsa e raggiungete la sporgenza sulla destra, in prossimità del muro.

Tiratevi su nuovamente e fate un altro salto per arrivare sulla sporgenza che si trova vicino a un tram-



TOMB RAIDER II

RISOLTO E MAPPATO



polino. Raggiungete il centro della piattaforma e saltate sul trampolino per farvi catapultare sulla piattaforma più alta a lato della struttura: una volta atterrati, una palla vi verrà incontro, quindi saltate indietro e aggrappatevi al bordo della piattaforma per evitarla. Salite fino alla cima della struttura, utilizzando le varie piattaforme, e quando un'altra palla vi verrà incontro correte sui mattoni bianchi per farla passare. Da questa postazione scivolate giù per atterrare sul trampolino che vi catapulterà sul bordo delle travi: fate un salto con rincorsa e tiratevi su dalla sporgenza successiva, sulla quale si trova il Drago di Giada (2). Saltate sulla struttura da questa stessa sporgenza, e arrampicatevi sulla piattaforma mentre un'aquila vi attaccherà alle spalle. Saltate e tiratevi su sul livello superiore, quindi effettuate un salto con rincorsa in modo da arrivare a circa un passo dalla porta. La cassa che si trova nelle vicinanze



va tirata due volte, per poi proseguire fino alla stanza seguente, dove si trova un interruttore che apre la botola. Individuate lo scivolo lungo e lasciatevi cadere: la palla di metallo che avevate evitato prima vi verrà incontro. Andate fino in fondo e proseguite verso destra fino a raggiungere lo scivolo: mentre voi continuerete a scivolare fino alle travi, la palla si fermerà. Subito sotto attendetevi delle tigri, che vanno uccise prima di scendere e utilizzare il Sigillo del Drago. Seguite il passaggio oltre questa porta, facendo attenzione alle lame rotanti, per poi raggiungere uno scivolo che vi porterà in una stanza ricca di interruttori (L). Ignorate tutti quelli che non sono verdi: soltanto questi vanno attivati per aprire la porta prima che il soffitto vi riduca in poltiglia. Continuate lungo la piattaforma fino ad arrivare alla sporgenza che si trova sopra la pozza con i pesci (M): eliminateli comodamente dall'alto prima di tuffarvi, quindi activate l'interruttore subacqueo per innalzare livello dell'acqua. Tornate in superficie e infilate il tunnel che in precedenza non potevate raggiungere, ignorate la leva sulla sinistra e proseguite lungo il passaggio a destra. In quest'area si può trovare un medikit, ma chi non è dotato di grande abilità nel nuoto farebbe meglio a ignorarlo e a proseguire lungo il tunnel, fino ad arrivare in prossimità di una leva. Nuotate a ritroso e prendete fiato a sufficienza prima di tornare a nuotare nel tunnel e passare oltre la porta che avete appena aperto, per poi trovare una nuova leva che apre una porta della vasca principale. Prendete fiato ancora una volta, oltrepassate la porta e tirate la leva (N): questa aprirà una porta sopra di voi, oltrepassata la quale potete anche recuperare alcune munizioni. Entrate quindi nella prossima stanza e activate l'interruttore (O) che qui si trova: proseguite lungo il muro con le punte semoventi, e lasciatevi cadere all'interno della botola. Una tremenda corrente vi porterà con tutta comodità verso la chiave d'Oro (P), mentre il portale si aprirà da solo non appena vi avvicinerete. La chiave che avete appena recuperato va utilizzata con la serratura che si trova in cima alla scala, per aprire un cancello subacqueo in questa stessa zona. Apritelo, dunque, e continuate lungo il passaggio mantenendovi sulla destra: giunti a un bivio, svoltate a destra. Nuotate attraverso la grata e dirigetevi verso la parete di sinistra: dietro il secondo blocco si trova una scala. Tiratelo quindi via per garantirvi l'accesso al sentiero che porta alla chiave d'argento; in questa zona ci sarà anche un pesce a dare fastidio, ma è consigliabile lasciarlo perdere per eliminarlo poi in seguito. Proseguite verso il pilone, e quando avrete raggiunto il bivio prendete l'altro passaggio e nuotate verso la porta che avete appena aperto. Entrate nella caverna, salite sulla sporgenza e se ancora non avete ucciso il pesce, eliminatelo ora. In questa stanza è veramente pieno di ragni: quando sarete nella caverna grande, altri ragni vi attaccheranno: eliminateli, quindi dirigetevi verso la sporgenza fino a che non potete fare un salto con rincorsa e atterrare sul pilone al centro della caverna stessa. Effettuate un nuovo salto, aggrappatevi e tiratevi su nella zona vicino alla porta. Saltate, aggrappatevi e tiratevi nuovamente su verso il passaggio che porta all'area successiva: giunti alla fine del passaggio stesso, effettuate un salto con rincorsa e aggrappatevi sul pilastro al centro delle rocce. Sulla roccia più alta di tutte si trova proprio la chiave d'argento (R): prendetela, tornate in acqua e nuotate fino all'ingresso principale del Tempio. La chiave serve ad aprire l'ultima porta ancora rimasta chiusa in questa zona, e una volta che l'avrete oltrepassata saltate e aggrappatevi fino a raggiungere la cima dello scivolo. Fate attenzione alle palle rosse, raggiungete la cima e recuperate le munizioni. Andate quindi a sinistra, oltrepassate il ponte ed eliminate i vari animali che incontrerete sulla strada. Altri saranno ad attendervi alla parte opposta del ponte, ed è opportuno eliminarli prima di arrampicarvi sul pilastro tagliato in diagonale (S). Imboccate la strada in cui si trovano le lame rotanti (T), producendovi in un bel doppio salto non appena queste inizieranno a rotolare nella direzione opposta rispetto alla piattaforma che si trova in alto. Andate quindi a sinistra e lasciatevi cadere di spalle lungo lo scivolo, naturalmente aggrappandovi prima di cadere. Scendete poi la scala fino a raggiungere la sporgenza successiva, lasciatevi cadere un'altra volta, recuperate alcune munizioni e infilate il buco vicino, che vi porterà di fronte al Tempio. Tornati al bivio precedente oltrepassate ancora una volta le lame; raggiungete la stanza col ponte, quindi recuperate le munizioni e il medikit. Attraversate il ponte e raggiungete l'interruttore a sinistra, che aprirà una porta in fondo al passaggio (U). Quest'ultimo si trova dalla parte del bivio in cui non vi siete ancora recati. Cercate di calcolare il ritmo delle lame, e fate un'altra corsa lungo ponte, per la strada non ancora imboccata. In quest'area di sono alcune rampe di salto: mettetevi di spalle rispetto alla prima e fate un salto all'indietro su di esse, per venire automaticamente catapultati sulle altre. Terminata la serie di salti, eliminate un'altra aquila e quindi aggrappatevi sulla sporgenza che avete di fronte. Le porte davanti a voi dovrebbero essere aperte: entrate e proseguite fino a che non sarà possibile saltare sulla sporgenza quadrata, in prossimità della serratura. Saltate sulla grossa scatola a sinistra e salite la scala, facendo tutto in fretta perché il muro con le punte sarà pronto a schiacciarvi. Scendete verso la sporgenza sulla destra, quindi correte e saltate da questa sulla scala, per poi risalirla velocemente onde evitare un'altra parete semovente. Proseguite fino a incontrare un interruttore, che apre una delle grate che avete appena oltrepassato. Tornate sui vostri passi fino all'apertura, ove potrete vedere la chiave della stanza principale nascosta in cima a un pilone. Recuperatela e scivolatela intorno al pilone stesso fino a raggiungere il fondo; continuate poi fino ad arrivare su pilone vicino alla porta che avevate aperto precedentemente con il bottone. Qui noterete una serratura con cui utilizzare la chiave: si attiverà un meccanismo che farà salire una grata di metallo vicino al pilastro. Giratevi, quindi, e fate un salto con rincorsa, per poi aggrapparvi e tirarvi su in quella stessa direzione. Salite lungo la scala e uscite verso il ponte a destra: oltrepassatelo e continuate salire la scala, non curandovi dell'interruttore che si trova sulla destra. Ora dovrete ritrovarvi proprio nella zona in cui avevate raccolto la chiave della stanza principale. Qui si sarà aperta una seconda grata e ci sarà un pilone più alto che dovrete raggiungere. Passate dunque la grata e recatevi a sinistra effettuando un salto con rincorsa, aggrappatevi e raggiungete la sporgenza. Qui troverete uno scivolo che vi porterà direttamente al pilastro con il serpente (V): dopo una breve scivolata sul serpente raggiungerete una superficie piatta in prossimità di una scala. Salite questa stessa scala, raggiungete le lame, e fate poi un salto all'indietro sullo scivolo, seguito da uno in avanti per raggiungere una nuova scala che si trova sopra le lame. Salite ancora, raggiungendo altre lame, e noterete che dietro di voi si profila una nuova scala. Fate quindi un salto all'indietro, giratevi in volo e aggrappatevi a questa stessa scala, continuate a salire e spostatevi verso destra per finire la vostra ascesa in cima, dove si trova l'uscita del livello.



non sono verdi: soltanto questi vanno attivati per aprire la porta prima che il soffitto vi riduca in poltiglia. Continuate lungo la piattaforma fino ad arrivare alla sporgenza che si trova sopra la pozza con i pesci (M): eliminateli comodamente dall'alto prima di tuffarvi, quindi activate l'interruttore subacqueo per innalzare livello dell'acqua. Tornate in superficie e infilate il tunnel che in precedenza non potevate raggiungere, ignorate la leva sulla sinistra e proseguite lungo il passaggio a destra. In quest'area si può trovare un medikit, ma chi non è dotato di grande abilità nel nuoto farebbe meglio a ignorarlo e a proseguire lungo il tunnel, fino ad arrivare in prossimità di una leva. Nuotate a ritroso e prendete fiato a sufficienza prima di tornare a nuotare nel tunnel e passare oltre la porta che avete appena aperto, per poi trovare una nuova leva che apre una porta della vasca principale. Prendete fiato ancora una volta, oltrepassate la porta e tirate la leva (N): questa aprirà una porta sopra di voi, oltrepassata la quale potete anche recuperare alcune munizioni. Entrate quindi nella prossima stanza e activate l'interruttore (O) che qui si trova: proseguite lungo il muro con le punte semoventi, e lasciatevi cadere all'interno della botola. Una tremenda corrente vi porterà con tutta comodità verso la chiave d'Oro (P), mentre il portale si aprirà da solo non appena vi avvicinerete. La chiave che avete appena recuperato va utilizzata con la serratura che si trova in cima alla scala, per aprire un cancello subacqueo in questa stessa zona. Apritelo, dunque, e continuate lungo il passaggio mantenendovi sulla destra: giunti a un bivio, svoltate a destra. Nuotate attraverso la grata e dirigetevi verso la parete di sinistra: dietro il secondo blocco si trova una scala. Tiratelo quindi via per garantirvi l'accesso al sentiero che porta alla chiave d'argento; in questa zona ci sarà anche un pesce a dare fastidio, ma è consigliabile lasciarlo perdere per eliminarlo poi in seguito. Proseguite verso il pilone, e quando avrete raggiunto il bivio prendete l'altro passaggio e nuotate verso la porta che avete appena aperto. Entrate nella caverna, salite sulla sporgenza e se ancora non avete ucciso il pesce, eliminatelo ora. In questa stanza è veramente pieno di ragni: quando sarete nella caverna grande, altri ragni vi attaccheranno: eliminateli, quindi dirigetevi verso la sporgenza fino a che non potete fare un salto con rincorsa e atterrare sul pilone al centro della caverna stessa. Effettuate un nuovo salto, aggrappatevi e tiratevi su nella zona vicino alla porta. Saltate, aggrappatevi e tiratevi nuovamente su verso il passaggio che porta all'area successiva: giunti alla fine del passaggio stesso, effettuate un salto con rincorsa e aggrappatevi sul pilastro al centro delle rocce. Sulla roccia più alta di tutte si trova proprio la chiave d'argento (R): prendetela, tornate in acqua e nuotate fino all'ingresso principale del Tempio. La chiave serve ad aprire l'ultima porta ancora rimasta chiusa in questa zona, e una volta che l'avrete oltrepassata saltate e aggrappatevi fino a raggiungere la cima dello scivolo. Fate attenzione alle palle rosse, raggiungete la cima e recuperate le munizioni. Andate quindi a sinistra, oltrepassate il ponte ed eliminate i vari animali che incontrerete sulla strada. Altri saranno ad attendervi alla parte opposta del ponte, ed è opportuno eliminarli prima di arrampicarvi sul pilastro tagliato in diagonale (S). Imboccate la strada in cui si trovano le lame rotanti (T), producendovi in un bel doppio salto non appena queste inizieranno a rotolare nella direzione opposta rispetto alla piattaforma che si trova in alto. Andate quindi a sinistra e lasciatevi cadere di spalle lungo lo scivolo, naturalmente aggrappandovi prima di cadere. Scendete poi la scala fino a raggiungere la sporgenza successiva, lasciatevi cadere un'altra volta, recuperate alcune munizioni e infilate il buco vicino, che vi porterà di fronte al Tempio. Tornati al bivio precedente oltrepassate ancora una volta le lame; raggiungete la stanza col ponte, quindi recuperate le munizioni e il medikit. Attraversate il ponte e raggiungete l'interruttore a sinistra, che aprirà una porta in fondo al passaggio (U). Quest'ultimo si trova dalla parte del bivio in cui non vi siete ancora recati. Cercate di calcolare il ritmo delle lame, e fate un'altra corsa lungo ponte, per la strada non ancora imboccata. In quest'area di sono alcune rampe di salto: mettetevi di spalle rispetto alla prima e fate un salto all'indietro su di esse, per venire automaticamente catapultati sulle altre. Terminata la serie di salti, eliminate un'altra aquila e quindi aggrappatevi sulla sporgenza che avete di fronte. Le porte davanti a voi dovrebbero essere aperte: entrate e proseguite fino a che non sarà possibile saltare sulla sporgenza quadrata, in prossimità della serratura. Saltate sulla grossa scatola a sinistra e salite la scala, facendo tutto in fretta perché il muro con le punte sarà pronto a schiacciarvi. Scendete verso la sporgenza sulla destra, quindi correte e saltate da questa sulla scala, per poi risalirla velocemente onde evitare un'altra parete semovente. Proseguite fino a incontrare un interruttore, che apre una delle grate che avete appena oltrepassato. Tornate sui vostri passi fino all'apertura, ove potrete vedere la chiave della stanza principale nascosta in cima a un pilone. Recuperatela e scivolatela intorno al pilone stesso fino a raggiungere il fondo; continuate poi fino ad arrivare su pilone vicino alla porta che avevate aperto precedentemente con il bottone. Qui noterete una serratura con cui utilizzare la chiave: si attiverà un meccanismo che farà salire una grata di metallo vicino al pilastro. Giratevi, quindi, e fate un salto con rincorsa, per poi aggrapparvi e tirarvi su in quella stessa direzione. Salite lungo la scala e uscite verso il ponte a destra: oltrepassatelo e continuate salire la scala, non curandovi dell'interruttore che si trova sulla destra. Ora dovrete ritrovarvi proprio nella zona in cui avevate raccolto la chiave della stanza principale. Qui si sarà aperta una seconda grata e ci sarà un pilone più alto che dovrete raggiungere. Passate dunque la grata e recatevi a sinistra effettuando un salto con rincorsa, aggrappatevi e raggiungete la sporgenza. Qui troverete uno scivolo che vi porterà direttamente al pilastro con il serpente (V): dopo una breve scivolata sul serpente raggiungerete una superficie piatta in prossimità di una scala. Salite questa stessa scala, raggiungete le lame, e fate poi un salto all'indietro sullo scivolo, seguito da uno in avanti per raggiungere una nuova scala che si trova sopra le lame. Salite ancora, raggiungendo altre lame, e noterete che dietro di voi si profila una nuova scala. Fate quindi un salto all'indietro, giratevi in volo e aggrappatevi a questa stessa scala, continuate a salire e spostatevi verso destra per finire la vostra ascesa in cima, dove si trova l'uscita del livello.



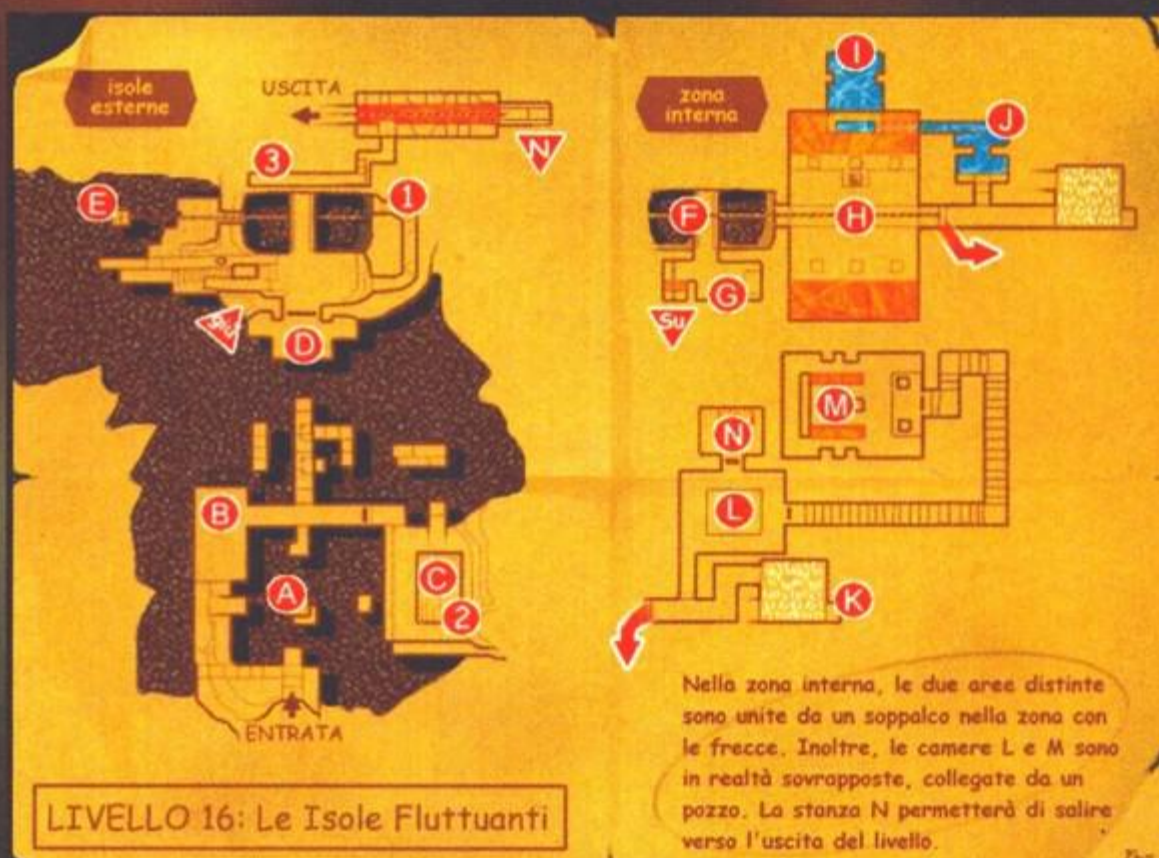
per poi trovare una nuova leva che apre una porta della vasca principale. Prendete fiato ancora una volta, oltrepassate la porta e tirate la leva (N): questa aprirà una porta sopra di voi, oltrepassata la quale potete anche recuperare alcune munizioni. Entrate quindi nella prossima stanza e activate l'interruttore (O) che qui si trova: proseguite lungo il muro con le punte semoventi, e lasciatevi cadere all'interno della botola. Una tremenda corrente vi porterà con tutta comodità verso la chiave d'Oro (P), mentre il portale si aprirà da solo non appena vi avvicinerete. La chiave che avete appena recuperato va utilizzata con la serratura che si trova in cima alla scala, per aprire un cancello subacqueo in questa stessa zona. Apritelo, dunque, e continuate lungo il passaggio mantenendovi sulla destra: giunti a un bivio, svoltate a destra. Nuotate attraverso la grata e dirigetevi verso la parete di sinistra: dietro il secondo blocco si trova una scala. Tiratelo quindi via per garantirvi l'accesso al sentiero che porta alla chiave d'argento; in questa zona ci sarà anche un pesce a dare fastidio, ma è consigliabile lasciarlo perdere per eliminarlo poi in seguito. Proseguite verso il pilone, e quando avrete raggiunto il bivio prendete l'altro passaggio e nuotate verso la porta che avete appena aperto. Entrate nella caverna, salite sulla sporgenza e se ancora non avete ucciso il pesce, eliminatelo ora. In questa stanza è veramente pieno di ragni: quando sarete nella caverna grande, altri ragni vi attaccheranno: eliminateli, quindi dirigetevi verso la sporgenza fino a che non potete fare un salto con rincorsa e atterrare sul pilone al centro della caverna stessa. Effettuate un nuovo salto, aggrappatevi e tiratevi su nella zona vicino alla porta. Saltate, aggrappatevi e tiratevi nuovamente su verso il passaggio che porta all'area successiva: giunti alla fine del passaggio stesso, effettuate un salto con rincorsa e aggrappatevi sul pilastro al centro delle rocce. Sulla roccia più alta di tutte si trova proprio la chiave d'argento (R): prendetela, tornate in acqua e nuotate fino all'ingresso principale del Tempio. La chiave serve ad aprire l'ultima porta ancora rimasta chiusa in questa zona, e una volta che l'avrete oltrepassata saltate e aggrappatevi fino a raggiungere la cima dello scivolo. Fate attenzione alle palle rosse, raggiungete la cima e recuperate le munizioni. Andate quindi a sinistra, oltrepassate il ponte ed eliminate i vari animali che incontrerete sulla strada. Altri saranno ad attendervi alla parte opposta del ponte, ed è opportuno eliminarli prima di arrampicarvi sul pilastro tagliato in diagonale (S). Imboccate la strada in cui si trovano le lame rotanti (T), producendovi in un bel doppio salto non appena queste inizieranno a rotolare nella direzione opposta rispetto alla piattaforma che si trova in alto. Andate quindi a sinistra e lasciatevi cadere di spalle lungo lo scivolo, naturalmente aggrappandovi prima di cadere. Scendete poi la scala fino a raggiungere la sporgenza successiva, lasciatevi cadere un'altra volta, recuperate alcune munizioni e infilate il buco vicino, che vi porterà di fronte al Tempio. Tornati al bivio precedente oltrepassate ancora una volta le lame; raggiungete la stanza col ponte, quindi recuperate le munizioni e il medikit. Attraversate il ponte e raggiungete l'interruttore a sinistra, che aprirà una porta in fondo al passaggio (U). Quest'ultimo si trova dalla parte del bivio in cui non vi siete ancora recati. Cercate di calcolare il ritmo delle lame, e fate un'altra corsa lungo ponte, per la strada non ancora imboccata. In quest'area di sono alcune rampe di salto: mettetevi di spalle rispetto alla prima e fate un salto all'indietro su di esse, per venire automaticamente catapultati sulle altre. Terminata la serie di salti, eliminate un'altra aquila e quindi aggrappatevi sulla sporgenza che avete di fronte. Le porte davanti a voi dovrebbero essere aperte: entrate e proseguite fino a che non sarà possibile saltare sulla sporgenza quadrata, in prossimità della serratura. Saltate sulla grossa scatola a sinistra e salite la scala, facendo tutto in fretta perché il muro con le punte sarà pronto a schiacciarvi. Scendete verso la sporgenza sulla destra, quindi correte e saltate da questa sulla scala, per poi risalirla velocemente onde evitare un'altra parete semovente. Proseguite fino a incontrare un interruttore, che apre una delle grate che avete appena oltrepassato. Tornate sui vostri passi fino all'apertura, ove potrete vedere la chiave della stanza principale nascosta in cima a un pilone. Recuperatela e scivolatela intorno al pilone stesso fino a raggiungere il fondo; continuate poi fino ad arrivare su pilone vicino alla porta che avevate aperto precedentemente con il bottone. Qui noterete una serratura con cui utilizzare la chiave: si attiverà un meccanismo che farà salire una grata di metallo vicino al pilastro. Giratevi, quindi, e fate un salto con rincorsa, per poi aggrapparvi e tirarvi su in quella stessa direzione. Salite lungo la scala e uscite verso il ponte a destra: oltrepassatelo e continuate salire la scala, non curandovi dell'interruttore che si trova sulla destra. Ora dovrete ritrovarvi proprio nella zona in cui avevate raccolto la chiave della stanza principale. Qui si sarà aperta una seconda grata e ci sarà un pilone più alto che dovrete raggiungere. Passate dunque la grata e recatevi a sinistra effettuando un salto con rincorsa, aggrappatevi e raggiungete la sporgenza. Qui troverete uno scivolo che vi porterà direttamente al pilastro con il serpente (V): dopo una breve scivolata sul serpente raggiungerete una superficie piatta in prossimità di una scala. Salite questa stessa scala, raggiungete le lame, e fate poi un salto all'indietro sullo scivolo, seguito da uno in avanti per raggiungere una nuova scala che si trova sopra le lame. Salite ancora, raggiungendo altre lame, e noterete che dietro di voi si profila una nuova scala. Fate quindi un salto all'indietro, giratevi in volo e aggrappatevi a questa stessa scala, continuate a salire e spostatevi verso destra per finire la vostra ascesa in cima, dove si trova l'uscita del livello.



ISOLE GALLEGGIANTI

Eccoci giunti al livello finale del gioco, che precede lo scontro con il Drago in persona. Le cose si fanno difficili, visto che verrete immediatamente aggrediti da un guerriero volante alla vostra destra. I guerrieri, pur essendo estremamente lenti nell'avvicinarsi a voi, diventano molto pericolosi una volta che vi hanno raggiunto, perciò fate attenzione. Recuperate il medikit sulla sinistra e poi dirigetevi verso l'estremità opposta dell'isola; ora dovete procedere al recupero delle Piastre Mistiche. La prima si trova subito sotto di voi, su una piccola isola (A): fate un salto con rincorsa per arrivare sullo scivolo, quindi scendete fino alla metà del scivolo stesso per poi saltare e raggiungere quello successivo. Effettuate un nuovo salto e proseguite fino all'isola successiva, aggrappandovi sul bordo vicino all'apertura della grande struttura dorata e tirandovi su per raggiungere l'interruttore (B): questo apre una botola che si trova sull'altra isola (C). Proseguite dritti lungo il corridoio e scivoliate ancora lungo la rampa, saltando alla fine per atterrare sull'ennesimo scivolo che si trova sull'isola contenente la botola appena aperta. Tre guardiani si sveglieranno: il primo vi affronterà non appena sarete arrivati, e poiché è meglio affrontarli uno alla volta fareste bene a cercare di non svegliare gli altri prima di aver eliminato proprio questo. I guardiani sono veloci, oltretutto distruttivi, quindi è importante evitare i loro colpi e farli fuori con rapidità. Una volta fatta piazza pulita, saltate e tiratevi su sulla botola: il terzo guardiano si sveglierà non appena salite sulla piattaforma rialzata all'interno, ed è consigliabile cercare di ucciderlo sparando dalla botola stessa. Prendete la Piastra Mistica, alcuni flare, le munizioni e il medikit, per poi scendere nuovamente e cercare una roccia piatta vicino agli alberi. Quando l'avrete individuata aggrappatevi e tiratevi su, raccogliendo il Drago di Giada (2). Dirigetevi quindi verso la parte opposta dell'isola, rispetto al punto da cui siete arrivati, e arrampicatevi. Lasciatevi cadere e poi riaggrappatevi, raggiungendo così il bordo inferiore; tiratevi su e azionate l'interruttore che apre l'uscita. Fate quindi un salto con rincorsa verso quest'ultima e poi un nuovo salto fino all'isola successiva: qui dovrete dirigersi verso la parte opposta e saltare a sinistra raggiungendo la roccia sovrastante. Da questa zona potete vedere un'isola con delle scale: fate qui un nuovo salto con rincorsa per raggiungerla e tiratevi su per tre volte, fino a raggiungere i gradini. Seguiteli fino in cima, giratevi a destra e fate un altro salto con rincorsa arrivando in prossimità di una nuova scalinata; salite anche attraverso di questa ed eliminate il guerriero che vi verrà incontro. Giunti all'estremità superiore, un nuovo guerriero si sveglierà; eliminatelo, andate a sinistra sopra la porta e saltate sul primo scivolo sul quale siete atterrati saltando dalla prima isola. Stavolta, però, fate un salto con rincorsa, scivoliate e aggrappatevi all'estremità inferiore. Lasciatevi cadere verso il basso e fate un nuovo salto per raggiungere l'area su cui si trova la seconda Piastra Mistica. Un ulteriore salto vi consentirà di aggrapparvi sulla destra della cresta dell'isola vicina, dove con un nuovo salto in direzione dell'isola grande potrete recuperare l'altra Tavola. Proseguite fino in fondo, verso le scale verdi, nella zona della porta dove dovrete usare le due tavole. Fate un salto con rincorsa direttamente dallo scivolo, con un'angolazione verso sinistra, per raggiungere la piattaforma di fronte alla porta. Una volta atterrati qui recuperate le munizioni, usate le due Tavole ed entrate (D); un guerriero arriverà da sotto a sinistra: eliminatelo subito. Da quest'area potete vedere anche il Drago di Pietra (1): si trova sulla sinistra, in un piccolo antro posto dietro l'albero dall'altra parte del ponte. Giratevi dunque di spalle, e spostatevi il più possibile verso sinistra, per poi indietreggiare il più possibile ed effettuare un salto all'indietro con il quale dovrete raggiungere un tunnel che porta direttamente alla statua. Per uscire rimanete sulla parte piatta a destra dell'apertura, date le spalle al muro e saltate cercando di atterrare poco sopra la superficie inclinata; con un altro salto potrete uscire e tornare così agli alberi vicino al ponte. Rimanete a circa un passo di distanza dalla palla verde, dandole le spalle. Effettuate un primo salto all'indietro per trovarvi sulle rocce e poi un secondo per terminare su di uno scivolo: aggrappatevi in fondo, e osservate mentre la palla rotola via. Lasciatevi dunque cadere, recuperate il medikit e uccidete un altro guerriero. Adesso potete entrare nel palazzo e risalire sul blocco verde inclinato. Arrivati qui saltate dalla parte più alta della scivolo per poi issarvi sul tetto; proseguite fino a che non raggiungerete un passaggio nelle rocce sabbiose e seguitelo per tornare al punto. Fate quindi ritorno allo scivolo da cui avete fatto rotolare la palla verde e scivoliate nuovamente di sotto: stavolta mantenetevi dritti, in modo da poter saltare oltre il baratro. Continuate fino a raggiungere alcuni mattoni, quindi andate a destra ed effettuate un salto con rincorsa aggrappandovi per raggiungere la prossima isola. Ora afferrate la corda (E), scivoliate verso il basso e lasciate la presa subito dopo avere oltrepassato il ponte più basso (F). Qui un nuovo guardiano prenderà vita, e ce ne sono anche altri due che fanno la guardia all'interruttore (G) che apre la porta alla fine della corda con la quale siete scesi. Eliminate tutti quanti e activate quindi l'interruttore; entrate dunque nella stanza seguente (H) e afferrate la corda per scivolare verso il prossimo muro. Tenete premuto il tasto d'azione quando lasciate la corda, per non finire nella lava incandescente; arrampicatevi, oltrepassate la struttura dorata e continuate verso destra. Aggrappatevi alla sporgenza verde, andate a sinistra e lasciatevi cadere. Non dovrete ora avere troppi problemi per tornare alla prima corda: tornate quindi su, afferrate la fune e scivoliate fino alla fine della corsa. Ora vi troverete in un corridoio con due stanze: sono entrambe trappole letali, quindi rima-

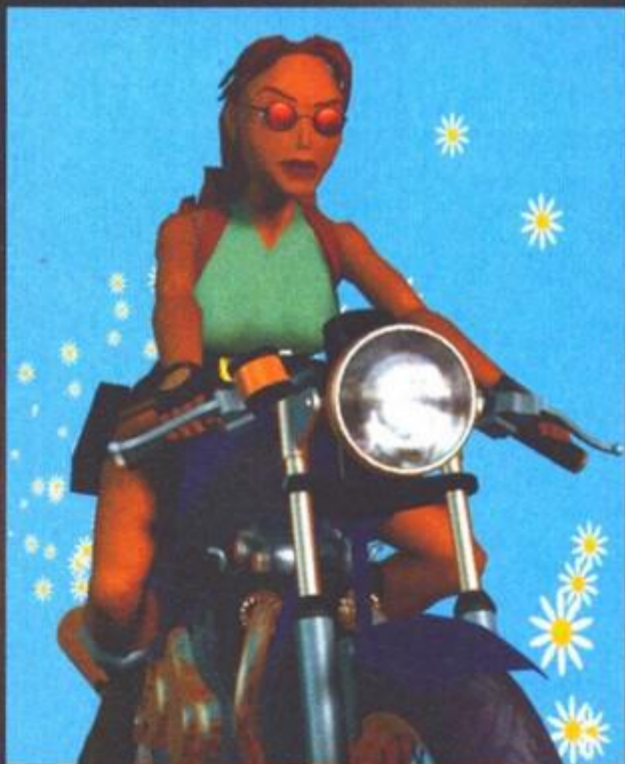
nete nel corridoio e saltate a destra della stanza, dove vedete un blocco. Atterrate sopra di esso, un guardiano vi assalirà dalla stessa parte da cui siete arrivati voi: uccidetelo, quindi, in modo che possiate saltare e salire sulla sporgenza. Qui si trova un interruttore che apre un ponte sopra la lava: azionatelo, quindi arrampicatevi sul muro di pietra vicino alla lava, onde recuperare alcune munizioni. Adesso bisogna pensare alle lame, quindi appendetevi e lasciatevi cadere verso l'angolo di destra. Saltate quindi sul ponte e activate l'interruttore che apre le botole (I); tornate verso il muro, effettuate un salto con rincorsa verso le botole stesse e cercate di aggrapparvi in volo. Con questo meccanismo sarete in grado di alterare la vostra traiettoria di salto, andando verso destra e cadendo direttamente dentro la botola. Raccogliete munizioni e proseguite fino all'interruttore: azionatelo, e un'altra botola si aprirà nella stanza principale. Tornate dunque verso la piscina e tuffatevi cercando il tunnel che si trova sulla sinistra. Percorretelo fino a raggiungere una stanza più ampia (J) e riemergete da un lato al fine di evitare le lame. Immediatamente sopra il passaggio si trova un interruttore che arresta le lame, in modo che potrete tornare alla stanza grande con la lava e oltrepassare la porta che avete aperto. Per raggiungerla utilizzate la cassa; anche stavolta dovrete effettuare un salto con cambi di traiettoria, visto che il soffitto è molto basso. In questa stanza c'è una porta (L) il cui interruttore si trova sopra la stanza con gli spuntoni nel pavimento (K). Quindi saltate e attaccatevi alla crepa nel muro, per poi muovervi verso sinistra fino al punto in cui potete tirarvi



LIVELLO 16: Le Isole Fluttuanti

Nella zona interna, le due aree distinte sono unite da un soppalco nella zona con le frecce. Inoltre, le camere L e M sono in realtà sovrapposte, collegate da un pozzo. La stanza N permetterà di salire verso l'uscita del livello.

su. Fate un salto con rincorsa per raggiungere la sporgenza sulla sinistra e recatevi al corridoio precedente. Adesso potete entrare nella stanza in cui si trovano altre due porte chiuse e un altro guardiano, ancora dormiente. Lasciatevi cadere nel buco sul pavimento, aggrappandovi per rendere meno dolorosa caduta. La caverna in cui atterrate è abitata da ben quattro guardie e quattro ninja: activate quindi l'interruttore e ritornate rapidamente alla sporgenza per risalire da un lato del pilastro. Dietro di esse potete andare sia a destra che a sinistra, fino a che non riuscite a vedere la gabbia (M) e potete iniziare a sparare al ninja. Usate il pilastro stesso per evitare i colpi nemici; quindi affrontate le guardie Xian. Cercate di affrontarle una per volta, poiché esse si svegliano soltanto quando vi avvicinate. Una volta che le avrete eliminate tutte, scendete e raccogliete tutte le munizioni e i medikit che si trovano sparsi nella stanza. Fatto questo, azionate due interruttori che apriranno rispettivamente l'uscita e una delle porte di sopra. Non appena sarete entrati nella stanza di sopra che avete appena aperto, un nuovo ninja nascosto nell'oscurità deciderà di attaccarvi. Fatelo fuori e salite le scale fino a una porta chiusa e un interruttore: azionate l'interruttore, che oltre ad aprire la porta risveglia anche altri due guardiani. Fate fuori anche questi, oltrepassate la porta e arrampicatevi in cima ai tralicci. Giunti qui, saltate e giratevi in volo, per aggrapparvi ai tralicci che si trovano alle vostre spalle. Qui salite nuovamente la china, individuate lo scivolo e fate un salto all'indietro. Ora dovrete continuamente saltare avanti e indietro, muovendovi verso sinistra, fino a raggiungere un'area piatta. Occhio al ninja: uccidetelo e cercate la cassa da rimuovere; tiratela, saliteci sopra e saltate sulle rocce a sinistra. Da qui dirigetevi sulla sporgenza verso destra e oltrepassate la lava per raggiungere una zona quadrata. Effettuate un salto con rincorsa dentro il tunnel che si trova sotto la sporgenza, e recuperate quindi l'ultimo segreto del gioco, il Drago d'Oro (3). Per uscire dal tunnel fate un altro salto con rincorsa, attaccandovi al bordo in prossimità dell'area quadrata sulla quale vi trovavate in precedenza (N). Saltate poi nuovamente sulla sporgenza e ritornate verso la scatola: spingetela e potrete così raggiungere la corda tramite cui scendere. Aggrappatevi e dirigetevi trionfalmente verso lo scontro finale



TOMB RAIDER II

RISOLTO E MAPPATO



LA TANA DEL DRAGO

E' il momento della verità: non appena atterrate, recuperate le munizioni e il medikit. Dirigetevi verso il primo guardiano che incontrate nell'atrio (A), e quando questi si sarà svegliato uccidetelo. Proseguite quindi verso la stanza seguente, dove troverete altri due guardiani ad attendervi. Sono ancora immobili, e vicino al primo dei due ci sono due interruttori: quello a lui più prossimo apre le porte e li risveglia entrambi, mentre l'altro è una trappola e non va azionato assolutamente. Attivate dunque l'interruttore giusto e prendetevi cura delle due guardie. La stanza seguente nasconde un vero proprio stormo di ninja nascosti tra le colonne (B): fate in modo che vi seguano a ritroso nella stanza precedente, dove potrete affrontarli più facilmente. Tornate nell'area delle colonne, dove alcuni amici rimasti vi spareranno contro: questi ultimi non possono essere trasportati altrove, e vanno quindi affrontati sul loro terreno. Una volta fatti fuori tutti, troverete una Piastra Mistica, precedentemente custodita da uno dei guerrieri. Utilizzatela per aprire la porta sigillata e raggiungere così la zona del Drago (C). Questo è estremamente difficile da sconfiggere, e per cercare di eliminarlo non possiamo darvi alcuni consigli:

-Se prendete fuoco, tuffatevi in acqua per spegnere le fiamme.
-Nella zona subacquea si trovano anche molte munizioni e diversi medikit: utilizzateli.
-Usate le colonne per evitare il Drago e per proteggervi dal fuoco.
-Il Drago non è in grado di girarsi velocemente ed è quindi estremamente lento: siate rapidi, cambiate spesso direzione.

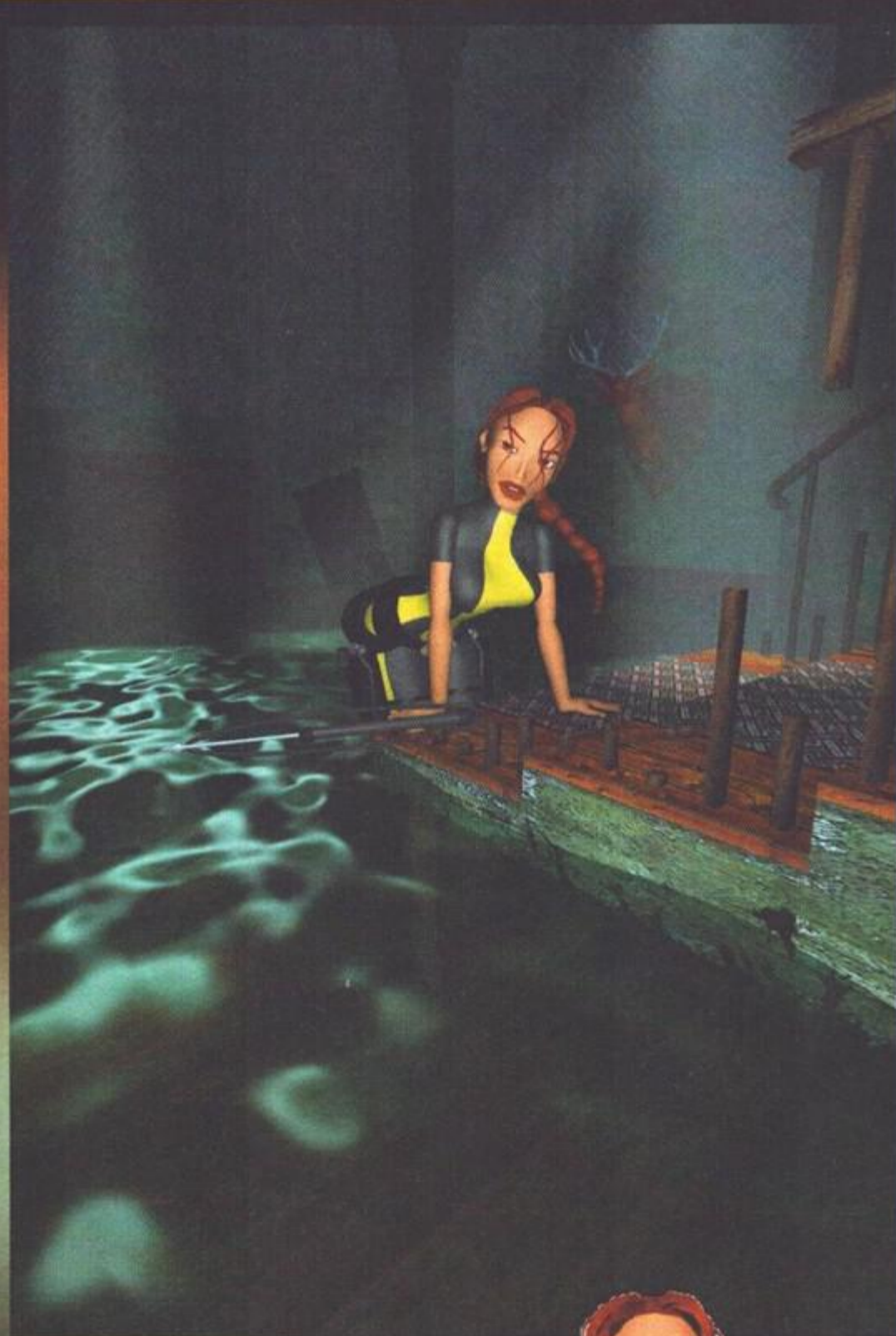
Una volta che il Drago è a terra, correte verso di lui ed estraete il pugnale dal suo petto: fatto ciò, il Drago muore. Attenzione, però, perché l'intera sua tana inizierà a crollare: correte via velocemente verso la porta aperta e continuate a correre lungo il tunnel per terminare il livello.

L'avventura è quindi finita, e si torna casa: le peripezie della bella Lara non sono però ancora finite, visto che alcuni cattivi sono venute a farle visita direttamente a casa. Usate la chiave dell'armeria per aprire la porta vicino al letto e prendete le munizioni. Cominciate a fare il giro della magione ed eliminate tutti, sia coloro che si trovano in casa che quelli che aspettano in giardino. Quando incontrate delle zone d'ombra, utilizzate i flare; infine, eliminate anche il capobanda e potrete così concludere in bellezza le vostre fatiche. Phew!

L'adventura è quindi finita, e si torna casa: le peripezie della bella Lara non sono però ancora finite, visto che alcuni cattivi sono venute a farle visita direttamente a casa. Usate la chiave dell'armeria per aprire la porta vicino al letto e prendete le munizioni. Cominciate a fare il giro della magione ed eliminate tutti, sia coloro che si trovano in casa che quelli che aspettano in giardino. Quando incontrate delle zone d'ombra, utilizzate i flare; infine, eliminate anche il capobanda e potrete così concludere in bellezza le vostre fatiche. Phew!

L'adventura è quindi finita, e si torna casa: le peripezie della bella Lara non sono però ancora finite, visto che alcuni cattivi sono venute a farle visita direttamente a casa. Usate la chiave dell'armeria per aprire la porta vicino al letto e prendete le munizioni. Cominciate a fare il giro della magione ed eliminate tutti, sia coloro che si trovano in casa che quelli che aspettano in giardino. Quando incontrate delle zone d'ombra, utilizzate i flare; infine, eliminate anche il capobanda e potrete così concludere in bellezza le vostre fatiche. Phew!

L'adventura è quindi finita, e si torna casa: le peripezie della bella Lara non sono però ancora finite, visto che alcuni cattivi sono venute a farle visita direttamente a casa. Usate la chiave dell'armeria per aprire la porta vicino al letto e prendete le munizioni. Cominciate a fare il giro della magione ed eliminate tutti, sia coloro che si trovano in casa che quelli che aspettano in giardino. Quando incontrate delle zone d'ombra, utilizzate i flare; infine, eliminate anche il capobanda e potrete così concludere in bellezza le vostre fatiche. Phew!



Per eliminare definitivamente il dragone, non appena lo si avrà abbattuto gli si dovrà estrarre il pugnale dal corpo.

USCITA

ENTRATA

LIVELLO 17: La Tana del Drago

Nel 1980,

**Battlezone
ti ha messo
al comando
di un carro armato.**

Nel 1998,

Battlezone Ti Mette Al Cor

Battlezone porta la strategia in tempo reale al limite estremo, grazie ad un insieme rivoluzionario di azione e strategia.

Tu sei un Comandante d'alto rango che prende decisioni dal suo carro armato da guerra personale. Conduci le truppe americane in missione per ottenere il controllo di una tecnologia aliena superiore, da impiegare contro i Sovietici... oppure attraversa le linee nemiche, dalla parte dei Sovietici. Solo il migliore sopravviverà a Battlezone...

E tutto ciò che sta per accadere è sotto il tuo comando.



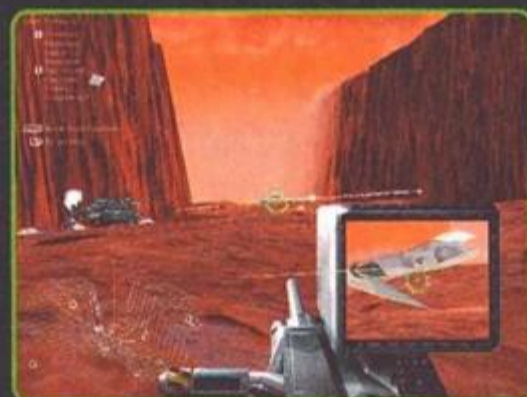
AZIONE 3-D

Pilota una delle 20 macchine da guerra antigravitazionali e utilizza qualcosa come 20 armi devastanti (inclusi mortai, mine e la Thumper Device) in grado di scatenare dei veri e propri terremoti.



COMPLETO CONTROLLO STRATEGICO

Coordina attacchi di massa con oltre 30 diverse unità coinvolte, fra cui carri armati, fanteria e torrette d'assalto mobili. Richiama l'artiglieria, posiziona i compagni, gestisci le scorte... e, tutto questo, dall'interno del tuo carro armato.



IMMERSIONE DINAMICA IN PRIMA PERSONA

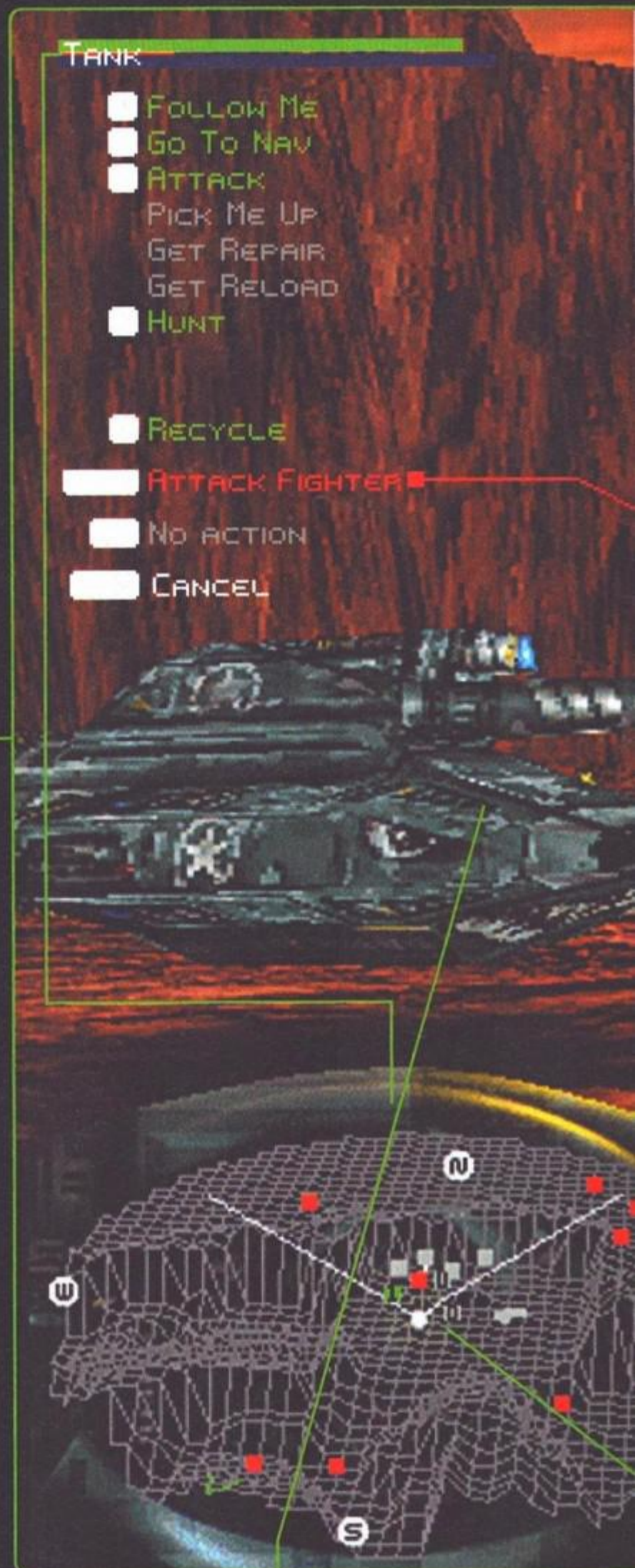
Una volta perso il tuo mezzo in battaglia, balza fuori, mettiti al sicuro e, grazie al fucile da cecchino, impadronisciti di un'altra unità. Fai quindi ritorno sul campo di battaglia di uno dei sette differenti pianeti o lune!



Take Strategy to the Front Lines.

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. ©1997 Activision, Inc. Battlezone is a trademark of Atari/JTS Corporation. © 1980, 1997 Atari/JTS Corporation. All rights reserved. Licensed by Activision. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.activision.com



Grizzly Tank:

Configura il Grizzly, il carro armato simbolo dell'esercito americano, direttamente sul campo di battaglia.

Comando Di Una Guerra.

Schermata tratta da una versione non accelerata.



■ **MULTIGIOCATTORE:**

Cimentati in battaglie in modalità strategica a più giocatori via LAN, modem o Internet; o, ancora, in partite in Deathmatch fino a 8 giocatori.

■ **GRAFICA:**

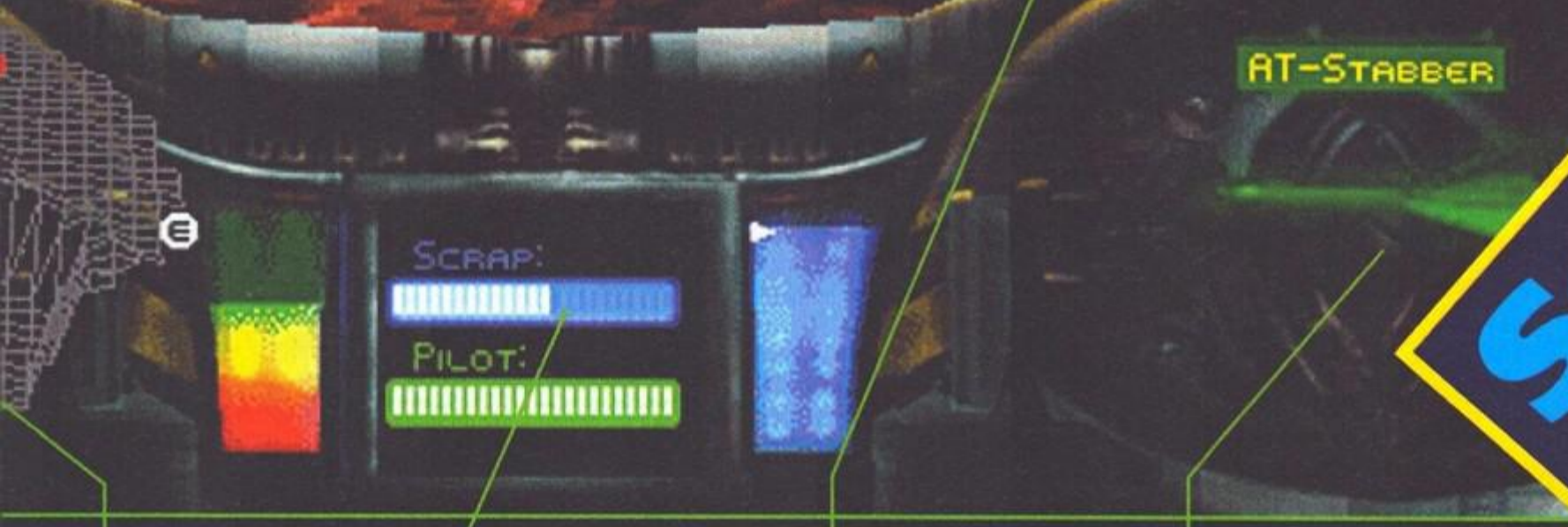
Propone un pieno supporto per D3D e un veloce motore per il rendering via software, che incorpora dati tratti dalle spedizioni spaziali della NASA.

■ **CAMPAGNE:**

Decidi di quale esercito essere il Comandante: combatti per la bandiera a stelle e strisce o per la stella rossa.

■ **PILOTI:**

I piloti sono una risorsa. Schiaccia i piloti avversari che hanno perso il loro mezzo in battaglia oppure annientali... senza dimenticare di proteggere i tuoi.



■ **Radar 3-D:**

Un radar topografico in 3D mostra l'ampiezza del campo visivo, la posizione della tua base, delle tue unità e dei tuoi avversari.

■ **Scrap Meter:**

Lo Scrap Meter misura i rottami disponibili per permettere alle fabbriche di costruire nuove unità.

■ **SCAVENGER:**

Manda lo Scavenger a raccogliere i preziosi rottami recuperabili dalle discariche o distruggendo le unità sul campo di battaglia.

■ **ARMAMENTO:**

Investi le risorse per riconfigurare l'armamento dei tuoi veicoli.

Software&co

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>

**DIVER
TIMEN
TO**

PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Paolo Besser e Davide Corrado presentano



La rubrica che vi ricorda i nomi dei suoi autori!



**LA ROBBA DURA DEL PASTORE
FISSACAVI PROFESSIONALE**



Non so se ci avete mai pensato, ma insegnare al vostro microne a non entrare nella stanza

del computer e, di conseguenza, a non giocherellare con i preziosissimi cavi dello stesso è estremamente difficilissimo... Pensate che io ho dovuto prenderlo ripetutamente a scarpate, sono stato costretto a metterlo a digiuno per un mese e, visto che il maledetto non desisteva affatto dai suoi criminosi intenti, l'ho pure centrifugato nella lavatriice... Ebbene, con questo utilissimo fissacavi in puro lattice di murano tutto questo non sarà altro che un triste ricordo! Tiene in ordine i cavi in uscita da PC e periferiche, evitando danni ai cavi stessi, alle apparecchiature e alle persone. Facili da installare sul retro del vostro case grazie agli adesivi termoadesivi inclusi nella confezione, queste canaline accolgono fino a sette cavi. Ho tuttavia riscontrato un piccolo difetto: il cavetto del mouse non è facilmente inseribile nel fissacavi, visto che quella stupida periferica non ne vuole proprio sapere di starsene ferma sopra i segnetti che avevo disegnato con tanta cura il mese scorso mediante l'incisione professionale! (scusa Pastore, non sarà mica perché tu lo muovi, il mouse? NdBovas) (zitti, gli ho ordinato più volte di ritornare alla posizione iniziale dopo l'uso ma non ha voluto proprio sentire ragionare NdPastore) (STRASBONK!!!! NdBovas).

VERDETTO DEL PASTORE

TECNICAAA	●	5
SCATOLAAA	●	
PERFORMAANS	●	
ESTETICAAA	●	

GLOBALTEC

IL COMPUTER DEL PASTORE SU ZZAP!



Per soddisfare le tantissime richieste pervenute, che reclamavano a gran voce il ritorno della più bislacca rubrica di TGM (il computer del Pastore, appunto), abbiamo deciso di trasferire su Zzap! la medesima, trasformandola in una vera e propria newsagency come quella di Zzap!, IENA, Multiplayer Zone e Non Solo 3Dfx. Quindi, chiunque di voi volesse tornare a leggere la configurazione di cui sopra, non dovrà fare altro che allacciarsi a Internet e digitare il magico URL <http://www.xenia.it/zzap!>

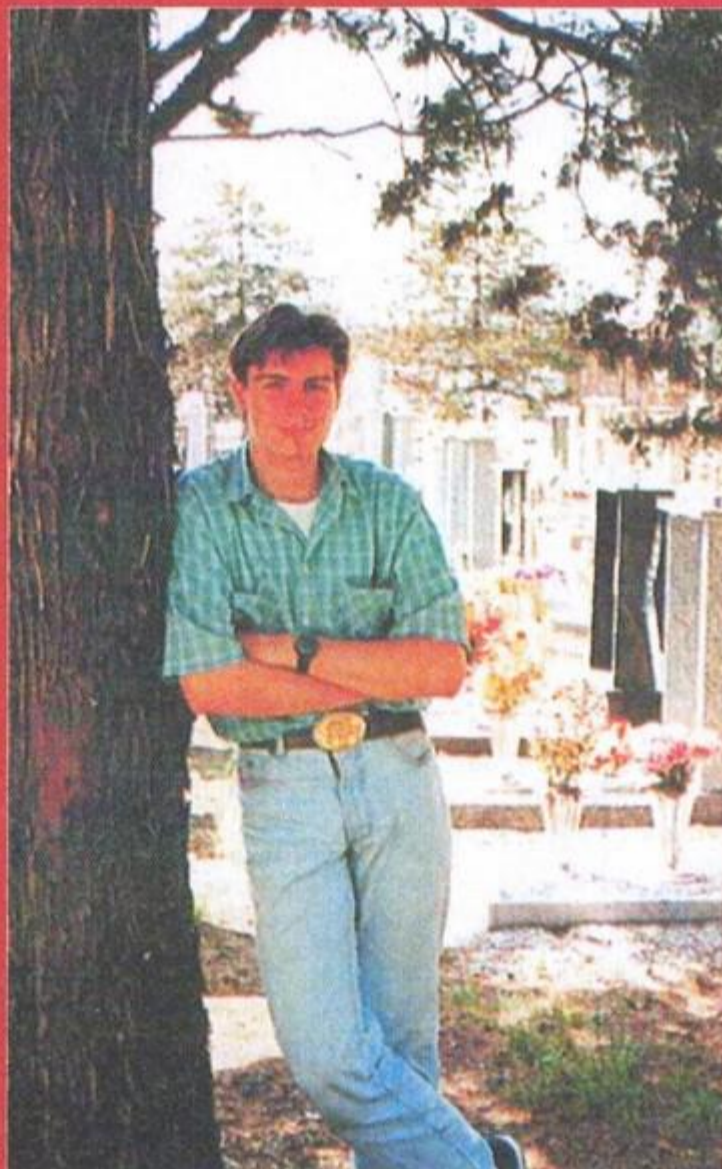
**L'angolo della Filosofia
PENSIERINO FACETO DELLA SERA
A cura di Davung Keud (si legge Koid)**

"Scusate il disturbo... Vi siete mai resi conto che il mondo vi vede in modo diverso da quanto non facciate voi ogni volta che vi guardate nello specchio? Ecce exemplum: io porto la riga (dei capelli, si intende) alla mia destra, ma quando mi guardo allo specchio è come se mi trovassi di fronte ad un mio clone che ce l'ha a sinistra... D'altro canto oderei avere la suddetta dall'altra parte, ma in realtà è proprio così. Se non siete convinti scattatevi una foto e appoggiatele allo specchio: vi troverete davanti ad una simpatica contraddizione cosmica." -dk

**COMMENTO
POMERIDIANO AL
PENSIERINO DELLA SERA**

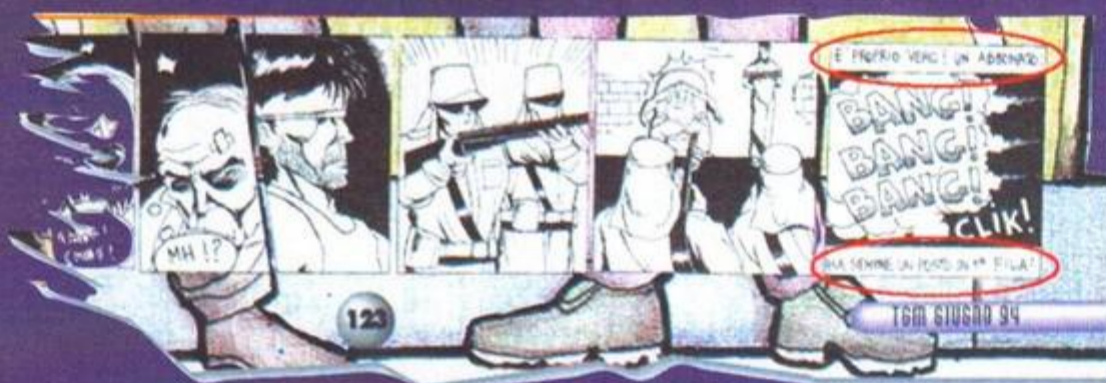
A cura della Professoressa Paolina Puffa da Vigevano

L'idea dell'essere è l'idea di un'esistenza indeterminata in cui tutte le qualità della cosa ci sono sconosciute ad eccezione del suo essere. Tutte le nostre idee sono "acquisite", solo l'idea dell'essere non lo è; essa è "a priori" o "il formale della ragione". Ed è il SOLO formale della ragione. Il resto proviene dalla sensazione. Ebbene, ricollegandosi ad Agostino e a San Bonaventura, Rosmini sostiene che, per disposizione AB AETERNO di Dio, tutti gli uomini hanno innata quell'idea di essere che è a fondamento delle loro conoscenze specifiche. E' l'idea di essere che s'incarna nei dati sensibili e ci permette di giudicare esistente tutto ciò che sentiamo e percepiamo. In parole povere, ma chi glielo ha fatto fare, a Keud, di pettinarsi ogni mattina con la riga? Probabilmente una geniale intuizione sul piano estrinsesoterico e gnoseologicometafisico.



Davung Keud (si legge Koid), pensatore derelitto, all'ombra dei muschi e dei licheni.

**BovaByte come Striscia la Notizia
BOVABYTE ISPIRA FRANKIE HI NRG
Guardate un po' qua...**



Non so se ci avete fatto caso, ma nell'ultimo album di Frankie Hi NRG ("La Morte dei Miracoli"), e più precisamente nella canzone "Accendimi..." trovate un verso che recita, testuali parole, "Seguimi, fermati, girati, adesso togliti la benda e osservami: fa attenzione

perché ora sei target davanti al mio plotone, e l'hai voluto quel tuo posto in prima fila, coglione...". Bene, a noi Bovas non piace essere maliziosi, del resto non è nemmeno nostra intenzione andare in giro a fare le pulci agli artisti, però, osservate bene lo 'stralcio' di un nostro vecchio fumetto (ad opera di quel geniaccio di Davide Manzi), non trovate una certa somiglianza? Mah, dovremo chiamare Fox Molder a indagare, in ogni caso la voce che lo stesso Frankie sia un grande appassionato di Internet, videogiochi e affini, non fa altro che suffragare la nostra ipotesi. Come ce ne siamo accorti? Beh, semplicissimo, il Paolone è un grandissimo fan di Frankie Hi Nrg dai tempi di "Verba Manent"... Adesso in cambio vogliamo un'intervista, da pubblicare sul prossimo numero di BovaByte!!! ;-)

Ritrova anche tu il sorriso!



QUESTO

è un redattore davvero imbruttito, il suo sorriso si è spento e non vede più un motivo valido per vivere. Ogni tanto lancia anche qualche colpo di tosse.



QUESTO INVECE

è lo stesso redattore di prima, ma ha ritrovato il sorriso e la gioia di vivere! Il suo segreto? Eccolo svelato!



da oggi anche nella fresca fragranza agli gnocchi alla romana!

ER DENTIFRICIO GAJARDO!



console MANIA

Il tempo passa velocissimo e queste mie dita che scorrono sulla tastiera come foglie portate dal vento, mi rendono un po' malinconico. Del resto non mi sembra passato nemmeno un mese da quando scrissi il ConsoleMania Corner di Febbraio; e adesso, dopo tanti giorni di riflessioni, di elucubrazioni e maturazione interna, cosa posso dire di aver imparato? Eh, non me lo ricordo, e

forse è proprio questo il grande insegnamento impartitomi da madre natura: dimenticare ciò che hai imparato, in modo che ogni giorno sia un giorno nuovo, che ogni esperienza (anche se già vissuta) sia in grado di insegnare qualcosa; e che bello, poi, trovarsi in metropolitana e non sapere più dove sia la propria casa e non sapere nemmeno se si ha una casa. Sono contento ora, ora che non mi vengono più in mente nemmeno i nomi delle cose che mi circondano, adesso, e solo adesso ho capito: sono arteriosclerotico.

Raffo

I TITOLI DEL MESE

WINTER HEAT

Era parecchio tempo che non usciva un bel gioco per Saturn; tanta attesa, comunque, è servita a sfornare un titolo coi controfigocchi. Probabilmente non era mai successo che tutta la redazione si mobilitasse per prendere parte a una delle sfide che per tutto l'orario lavorativo, e anche oltre, si susseguivano senza intervalli.

Senza dubbio si tratta di un gioco per grandi e piccini questo, che farà contenta mamma senza più marmocchi in giro a frequentare cattive compagnie; papà, che tornerà a casa stanco distrutto e troverà dei figli allucinati che non lo assilleranno con domande idiote tipo: "Come si dice neve in inglese"; e nonna, andata con la testa da decenni, crederà di essere stata portata in una baita di montagna e cadrà in letargo.



SNOW EXTREME RACING

Oh che bella neve, tanto fresca e lieve. Oh com'è bello scendere giù, da Cortina a Curfù. Eh, quante corse con gli sci, con il pane e lo Spunti. Ma se il cielo nuvoloso diventa, la neve ghiaccia, e vado diritto diventando polenta. Oh, ma che bel giochino questo qua, mi pare 'nu babbà. Un sacco di piste ci sono qua dentro, quattro più due... un vero portento! E i personaggi, un cifra son sai? Sono un po' scemi, ma che combinaguai. Oh, che bella poesiola è venuta fuori, son proprio bravo mi creda, ma forse è meglio che torni, ad aprire i cancelli della Breda.



WCW VS nWo per Nintendo 64

Dopo la grande guerra che scoppiò per motivi sconosciuti, la terra venne sconvolta da tutta una serie di nefasti avvenimenti, primo fra tutti, la clonazione di un essere chiamato in gergo Paolone, che ridusse a degli automi tutte le ragazze del pianeta. Questo strano esemplare, infatti, le voleva soggiogare al suo volere; una volta tentò pure di soggiogare un canguro, però ne uscì sconfitto e venne riempito di codate.

Ed è proprio in questo clima di terrore che emersero gruppi di violenti personaggi che passavano il loro tempo libero dentro a un ring, cercando di prendersi avviccendevolmente a craniate.

Voi impersonerete appunto uno di questi ignoranti.

Onde evitare di farsi male fisicamente, però, alla Nintendo hanno ben pensato di far menare la gente solo tramite la sua console a sessantaquattro bit e un bel televisore.

In questo modo, infatti, la psiche subirà danni irreparabili, ma in compenso potrete essere benissimo in grado di muovervi liberamente (anche se non saprete più dove starete andando).

A parte tutto, attenzione, perché vi trovate d'innanzi al miglior gioco del genere; il che non vuol dire che sia superlativo, ma solo che tutti gli altri fanno schifo.

RESIDENT EVIL 2 per PlayStation

Siete temerari? La morte non vi spaventa? Quando aprite l'armadio della vostra camera e trovate il Babau esclamate: "Preferivo un ragazza?"; bene, allora siete i tipi giusti per Resident Evil 2, la cattiveria formato famiglia per avere lo sconto dal salumiere.

Una volta da piccolo ho trovato uno zombie e me lo sono portato a casa. Non dava molti problemi, anche se ogni tanto perdeva dei pezzi di carne e si lamentava in continuazione come il Gaburri quando lo punzecchi sul collo con una lama rovente.

Certo, puzzava anche, però quando te lo portavi in giro facevi il tuo bel figurone, specialmente con gli amici. Peccato che dopo un paio

di mesi sia andato completamente in putrefazione, lasciandomi solo soletto... Che infanzia infelice! Però ora sono nuovamente contento, perché ho trovato un gioco che mi ha riportato alla mente quei bei momenti. Cervelli che si spappolano, sangue a litrazzi, colpi di scena degni dei migliori film di paura, quelli che la mamma non vuole ancora farmi vedere.

Ora in questo bel giochino, sempre ambientato in un residence maledetto (altrimenti non si spiegherebbe il titolo), potrete utilizzare due personaggi: un certo Leon, che tutto sembra tranne che un killer, e quella bella gnocca di Claire, che tutto sembra tranne che la nostra segretaria. Comunque, io non ce la faccio più.



CHILL per PlayStation

I giochi ispirati allo snowboard, dopo il grande successo ottenuto da Coolboarders, stanno cominciando a uscire copiosi; purtroppo, però, non tutti sono dei capolavori, e questo Chill è appunto uno di questi.

La domanda a questo punto è: "Perché le persone che abitano dall'altra parte della terra non cadono nello spazio?". Io credo che se la vita è un sogno, il Sogni

aiuta a vivere meglio, e anche che se non è zuppa è pan grattato (cioè rubato).

Tornando al nostro Chill, ha poche piste, pochi peli nelle orecchie e soprattutto non è divertente... per il resto è bello (guardatevi le foto se non ci credete... eh, eh).

VMX RACING per PlayStation

La vita dell'uomo possiede grosse analogie con il motocross; anche durante la nostra esistenza, infatti, incontriamo delle salite, che però, se affrontate con la dovuta spinta, permettono di elevarci verso nuovi orizzonti. Quando si raggiunge il punto più alto possibile, disgraziatamente, è inevitabile scendere, e sta proprio nella nostra maestria evitare di cadere male.



Non appena si è arrivati sul fondo, comunque, un'altra salita ci attende (forse anche più ripida), che però ci permette di andare su, verso il sole.

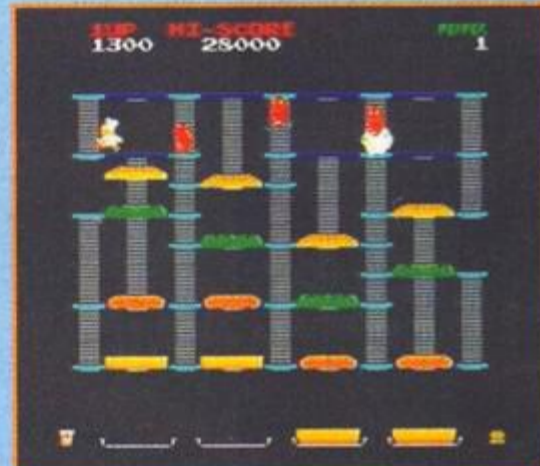
Quando ero molto piccolo, mi capitò un fatto curioso: passeggiavo in compagnia di Graziella (la mia bicicletta), quando, d'un tratto, si frapose tra me e la mia meta una vecchia zingara che con voce tremolante mi chiese: "Mi vuoi sposare?"; io dissi di no e lei mi fece una fattura... da allora sono un demente.



Morale: se vi piacciono i giochi di motocross, parlatene con lui, magari ve li impresterà.

ATARI GREATEST HITS per PlayStation

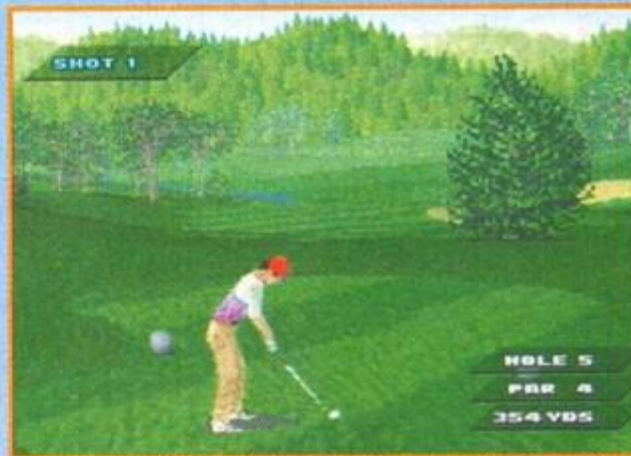
Stringatamente, malinconicamente, ecco a voi una grintosa raccolta di titoli di un'altra generazione.



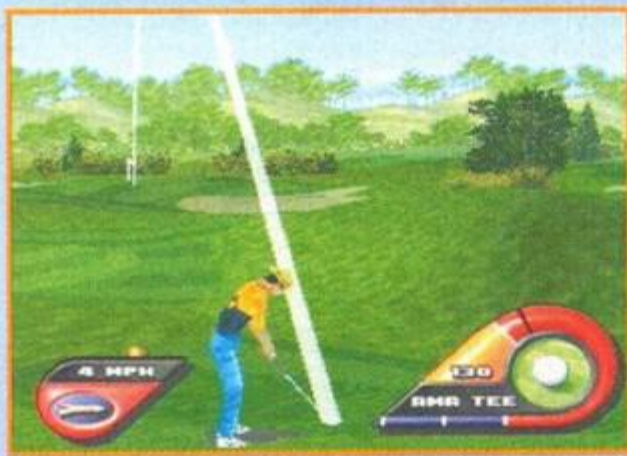
ACTUA GOLF 2 per PlayStation

Uella, erano parecchi mesi che non si vedeva un gioco di golf abbastanza decente da essere recensito; Actua Golf 2 lo merita, eccome.

La maniacale cura nel riprodurre i tracciati, il numero enorme di opzioni e sotto-opzioni, la possibilità di fare svariati campionati e il tipo buffone che commenta le tue azioni, ne fanno infatti una delle migliori simulazioni di questo sport, nato di sicuro nel nord europa e altrettanto certamente più vecchio di mio zio Gianni.



Beh, devo ammettere che io sono uno dei pochi in redazione ad apprezzare ancora i giochi ispirati a questo sport; a fare i pignoli, infatti, non ha subito grossissime evoluzioni negli ultimi dieci anni, ma io sono fatto un po' così, o meglio sono un po' così, fatto; quindi non stammi addosso con frasi del tipo: "Eh, chelli, l'è propriun pirlata, perchè capis 'na got, de videogheims"; oppure: "Aoh, manvedi che bbestia sto 'gnorante, che non capisce quannè er momento de scherzà e quanno envece scè da fà li seri... ma li mortacc."



POWERBOAT per PlayStation

Ma che bel giochello maccondirondirondello, ma che bel giochello maccondirondirondà.

In realtà quest'ultimo nato per PlayStation non è poi 'sto gran capolavoro; il concetto di manovrare un motoscafo potrebbe anche funzionare, ma la realizzazione sia concettualmente che tecnicamente lascia un po' a desiderare.

A parte il mio giudizio tecnico, che sicuramente vi interesserà quanto sapere cosa ho mangiato ieri (tanto, comunque, non me lo ricorderei), vi basti sapere che le piste sono abbastanza numerose, ma il fatto che il mezzo non perda velocità nelle collisioni, rende il gioco decisamente troppo monotono... praticamente basta schiacciare senza quasi nemmeno sterzare per vincere le gare.



THEME HOSPITAL per PlayStation



Una volta tanto è un gioco nato su personal ad essere stato convertito per console e non il contrario, e devo dire che quando si tratta di prodotti del genere, è tutt'altro che un dispiacere poterne godere la grande giocabilità anche su scatole senza tastiera.

La trasposizione è stata, anche grazie alle quasi analoghe potenzialità delle due piattaforme, decisamente fedele; inoltre, la mancanza del mouse è stata intelligentemente sopperita studiando un sistema di controllo mediante joystick facile, veloce e intuitivo.

Siamo tutti molto soddisfatti di questa conversione, e siamo certi che d'ora in poi molti bambini dedicheranno meno ore del loro tempo libero a mettersi le dita nel naso, e di più a giocare a Theme Hospital.

Piva piva l'oli d'uliva.



EPILOGO

Puff, anche questo mese è passato, ci rileggiamo al mese prossimo, anche se ogni volta che scrivo il ConsoleMania Corner, sia Max che il Silvestri mi dicono che sarà sicuramente l'ultimo, ma poi non trovano nessuno a cui rifilarlo, e lo ripassano a me, l'unico redattore che ama fare le rubriche difficili da scrivere.

xenia on line

presenta

xenia on line

<http://www.xenia.it>

ZZAP!

nuovo server

+ VELOCE!!!

<http://www.xenia.it/zzap!>

Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi

AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!

Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!

Dicembre 1997 - V14.0 - Nr. 97 Anno XI



TOMB RAIDER II
Lara Croft torna
sui nostri monitor

tutto l'HARDWARE
SU
NonSolo3Dx

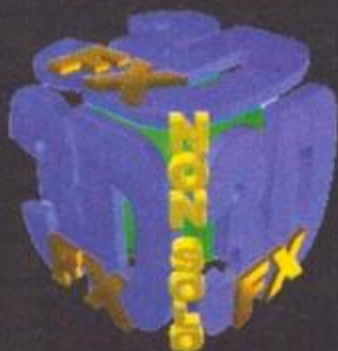
RECENSITI i migliori
titoli del Natale 1997



Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer

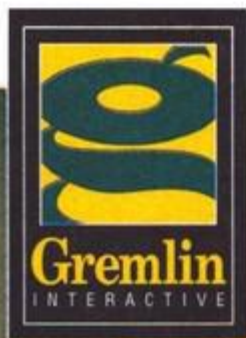


Tutto ciò che vi serve per giocare in rete



News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le schede acceleratrici 3D

Chi non gioca... non capisce una mazza!



**Gioco Ufficiale delle
OLIMPIADI DI NAGANO 1998**

actua ICE HOCKEY

ACTUA ICE HOCKEY

Non è solo il quarto evento sportivo della fortunata serie Actua Sports, è anche il primo gioco del suo genere a utilizzare una avanzatissima tecnica di visione di immagini tratte da movimenti reali!

Ambientato in uno sbalorditivo stadio tridimen-

sionale, ACTUA ICE HOCKEY si gioca in tornei e squadre personalizzate (ci sono tutte le più importanti formazioni internazionali di hockey su ghiaccio) e vanta una radiocronaca live interattiva che rende il tutto ancora più coinvolgente. E se la tecnologia full motion garantisce

Requisiti tecnici:
PSX
Windows '95

un realismo da brividi (quelli del ghiaccio, naturalmente!), il suo modernissimo motore tridimensionale stabilisce nuovi standard di azione e fa di ACTUA ICE HOCKEY un vero must per gli amanti del genere... Non per niente ha la licenza ufficiale delle Olimpiadi di Nagano!



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leadspa.it



Qualità Interattiva.

THE Music machine

**MEREDITH BROOKS - 8/2/98
Milano, Magazzini Generali**

E chi l'avrebbe mai detto che dietro quella maschera dal fascino adulto, si celasse una cantautrice completa, passionale, precisa e davvero in gamba? Eh già, forse Meredith non ha sorpreso

solo me, ma anche la maggior parte dei presenti al concerto: effettivamente, abituati a vederla nel video di "Bitch", molti si aspettano la bella pupattolona fine a sé stessa. E invece non è stato così. Accompagnata da una band decisamente valida, Meredith Brooks ha concepito uno spettacolo di un'oretta e mezzo mettendo in scaletta tutti i pezzi del disco, alcune cover e un'improvvisazione finale in puro rock'n roll tradizionale... Un'ottima esibizione, penalizzata solamente da alcuni cali di tensione dovuti a brani decisamente troppo pesanti per essere proposti consecutivamente. Ottima anche l'esibizione degli Ether, band inglese davvero anticonvenzionale, soprattutto per quello che riguarda le voci.

MAO

**PORTISHEAD - 2/2/98 Milano,
Rolling Stone**

Veri e propri iniziatori di quel genere che, oggi, viene comunemente definito Trip-Hop, i signori Portishead da Bristol rappresentavano un grosso punto interrogativo in vista di una loro esibizione dal vivo, tali e tante sono le interferenze elettroniche e

SPAZIO LIVE

pseudo-elettroniche di cui è ricca la loro musica. Discreta la folla intervenuta al Rolling Stone di Milano, che ha potuto assistere a un concerto decisamente in linea con la fisionomia del gruppo: scarse le concessioni all'estro e alla comunicatività, luci sommesse e occasionali giochi di psichedelia grafica sul pannello che stava alle spalle del palco. La scaletta si è composta di un giusto mix tra i brani del primo e del secondo album, con un grandissimo finale, riservato ovviamente a "Sour Times (Nobody Loves Me)": una versione molto "arrabbiata" di questa bellissima canzone, quasi urlata e decisamente coinvolgente. La costellazione di sonorità tecnologiche presente nei dischi registrati in studio è stata riprodotta molto fedelmente, pur evitando di cadere nel rischio di un'esibizione piatta ed eccessivamente falsificata: a tal proposito vi basti sapere che sul palco era presente un autentico contrabbasso. Un concerto che ha quindi mantenuto in pieno le aspettative, e fermo restando che i Portishead sono tutt'altro che una live-band, hanno dimostrato di poter ricreare anche dal vivo quelle stesse emozioni che sembravano poter scaturire soltanto da un ascolto intimistico e prettamente "casalingo".

JPS (l'homme qui cherche)

SPAZIO ITALIA

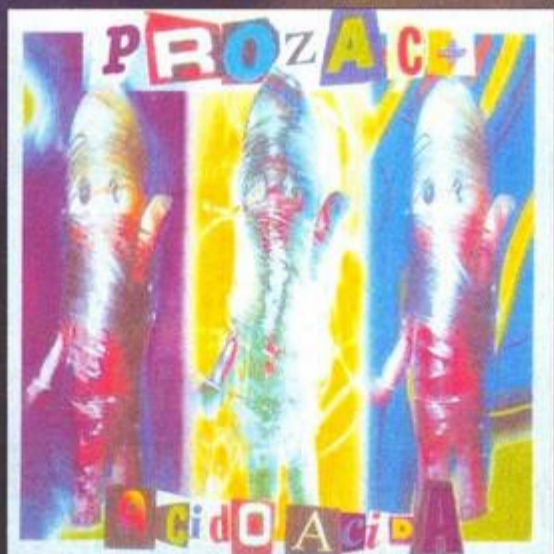
PROZAC+ - ACIDOACIDA (EMI)

Acidità di stomaco. Del resto ho visto gli alberi ballare e i fiori cantare, ma ciò non toglie che la vista di Betty Tossica, per quanto controproducente, possa essere comunque piacevole. Che poi me la devono spiegare 'sta storia dell'acido. Però mi piace, forse dovrò incominciare seriamente a valutare l'ipotesi del Prozac... meglio sotto forma musicale però, se no poi finisce che t'impicchi e non fa bello. Certo che quest'album è strano, ma strano di brutto: sembra tutto uguale, cantato e suonato nello stesso modo dall'inizio alla fine, però è divertente. E non dite che è poco. Inoltre fra i testi strizzati ci trovate persino dei temi seri, come l'amore esasperato di "Quore" o la storia dello spacciatore "ics" nell'omonima canzone. Certo rimane "Acida" il pezzo che meglio rappresenta tutta l'opera dei Prozac+, che spesso si soffermano sulla droga e sulle varie problematiche che circondano la cosa. Ah no, non ci troverete nulla di particolarmente profondo e/o accusatorio, del resto questo non è proprio un album di quelli alla "perché lo fai" di masiniana memoria. E meno male direi, visto che mi sono rotto le scatole di questi cantanti che ci fanno le menate con le loro storie tanto ipocrite quanto deviate. Insomma, nonostante l'aria vagamente "nirvanesca" che circonda un po' tutte le canzoni, questa produzione dei Prozac+ è esattamente quello che ci vuole per risollevarsi il morale, specialmente quando tutto il mondo sembra avercela con voi per non si sa bene quale motivo. Sssaluuuuto.

TMB in acido

AA. VV. - TORINO BOYS (Polygram)

Decisamente una piacevole sorpresa questa colonna sonora, tratta da un film di cui, in tutta sincerità, non avevo ancora sentito parlare (ma considerando la vita da recluso che sto conducendo ultimamente, non c'è veramente da stupirsi). "Torino Boys" è la lampante prova della maturazione raggiunta dal panorama rap italiano che, dopo aver imitato la scena americana per tanti anni, ha imboccato una propria via, con metriche più ricche, adatte alla nostra lingua e temi che, pur ricalcando quelli tipici della musica nera statunitense di denuncia sociale, di racconti metropolitani e di pura e semplice vita di ogni giorno, rimangono strettamente legati alla nuova realtà, musicale e non, del nostro Paese. L'inserimento di pezzi americani non stona, anzi: dà la possibilità



di sperimentare musicalmente quello che ho appena detto, evidenziando però un uso limitato della musica, nelle produzioni nostrane, un movimento che approfitta più del ritmo, senza godere appieno delle atmosfere e dei giri di musica R&B come avviene oggi in America. I pezzi contenuti nel CD, ad opera di Neffa, Sottotono, Otierra, La Pina, Africa Unite e parecchi altri, sono anche di diversa fattura: si alternano lente ballate di parole a rap concitati ad altri indiscutibilmente duri e arrabbiati, con una conseguente variazione del linguaggio che, anche da noi, conserva una discreta crudezza e incisività. Un'imperdibile occasione di avvicinarsi, finalmente capendo quello che viene detto, al mondo della parola a tempo, a una denuncia sociale sempre viva, dura ma allo stesso tempo rassegnata, del modo di vivere le città di oggi. Spero di riuscire a vedere la pellicola, prima o poi...

Alex Rossetto

C. S. I. - LA TERRA, LA GUERRA, UNA QUESTIONE PRIVATA (Mercury/Black Out)

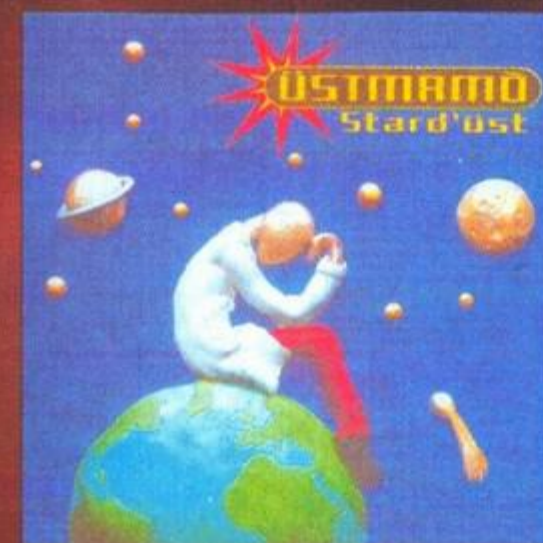
Alba, Chiesa di San Domenico, 5 Ottobre '96. Un concerto, quello dei C.S.I. che nessuno dei presenti potrà mai dimenticare, dedicato alla memoria dello scrittore Beppe Fenoglio a trent'anni dalla scomparsa. Sull'onda dell'incredibile successo di T.R.E. (che potrebbe significare il terzo album della band oppure semplicemente l'acronimo di Tabula Rasa Elettrificata), i C.S.I. propongono la registrazione di quella memorabile serata: colori, suoni, sensazioni, odori, si mescolano perfettamente a creare una fragranza inebriante. Un disco che non si può raccontare e che verrà ritirato dai negozi il primo giorno di Maggio. I fan sono avvisati...

MAO

USTMAMO' - STARD'UST (Virgin)

Dopo il mediocrissimo "UST", gli Ustmamò tornano alla ribalta con un disco fuori parametro, sperimentale, nell'insieme tremendamente bello o tremendamente orrido. Già il singolo, la martellante ma vitale "Kemiospiritual", è stato un duro colpo, con la splendida voce della Redeghieri al massimo. Sonorità forti per questo ennesimo album: se non vado errato, dovrebbe essere il quarto ufficiale. Gli Ustmamò, con questo "Stard'Ust" mettono le cose in chiaro: musica molto ballabile, testi a tratti corrosivi ma infinitamente diretti. Bello, divertente, orecchiabile e sicuramente una grande sorpresa.

MAO



TGM IN DISCOTECA

E rieccoci al consueto appuntamento con "TGM in Discoteca" per vedere quali saranno i brani che maggiormente ascolteremo e balleremo nei prossimi mesi.

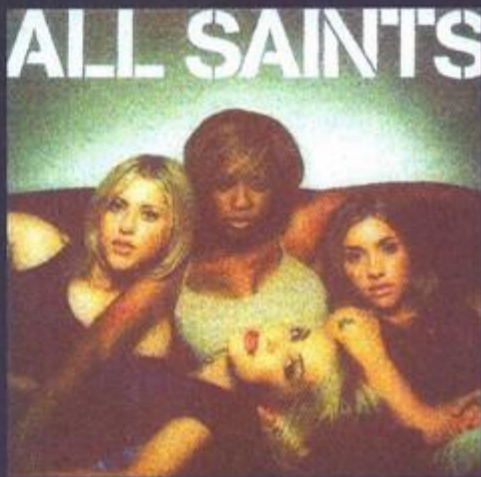
A.K. Soul, coadiuvato dalla splendida voce di **Jocelyn Brown** e grazie a un impeccabile remix di **Fargetta**, ci propongono "Free", bellissimo brano ottimamente realizzato che dimostra come anche le produzioni più commerciali possano essere di buona qualità. Sempre a cura di Fargetta il remix del nuovo singolo di **Chase**, "Gotta Lot of Love", decisamente più originale rispetto al tormentone estivo "Obsession". Sfuggito alla recensione del mese scorso ma già indirizzato verso la vetta della classifiche, e quindi da segnalare, **The Tamperere Feat. Maya** con "Feel It", un pezzo dal ritmo trascinante e orecchiabile. Stessa etichetta anche per **Ralph Rosario** con "Take Me Up (Gotta Get Up)", da considerarsi un futuro hit. Cambio della guardia per quanto riguarda il progetto **Blackwood**: con il nuovo singolo (non estratto dall'album) "Peace" infatti la voce di Sheila Horne prende il posto di quella di Taborah Adams che ha portato al successo pezzi come "Ride on the Rhythm" e "My Love for You" (entrambi dischi d'oro). La nuova vocalist e la rinnovata produzione sembrano comunque in grado di reggere il confronto. Dagli stessi produttori nasce anche "Somebody to Love" di **Gate**, destinato a diventare un successo anche grazie alla ritmica che ricorda molto un hit come "Wanna Be Like a Man" di **Simone Jay** (di cui fra poco uscirà il nuovo singolo e il primo album). Concludo segnalandovi "Alane" di **Wes**, splendido brano di cui già da tempo è uscito (passando abbastanza inosservato in Italia) il remix di Todd Terry ma che proprio in questi giorni sta scalando le classifiche inglesi in una nuova versione.

E anche per questo mese abbiamo finito: vi aspetto ad aprile!

Lorenzo Nutini
(isengard@dada.it)

ALL SAINTS - ALL SAINTS (Polygram)

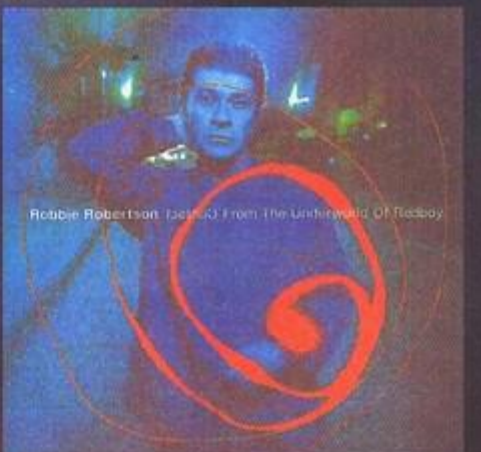
Che le All Saints rappresentino una strepitosa realtà musicale è sicuramente chiaro a tutti. Ma che queste simpatiche e belle inglesine costituiscano una minaccia al "girl power" delle Spice Girls, come insinuato dai media, mi sembra invece davvero improbabile. Tra i due gruppi infatti esistono differenze sostanziali che rendono qualsiasi paragone piuttosto azzardato. Prima di tutto le Spice Girls sono cinque e le All Saints in quattro, ma soprattutto il genere musicale proposto dalle due compagini è sicuramente diverso: sonorità più soft e garbate così come una particolare cura dei testi e una migliore impostazione vocale sono fondamentali per le All Saints; più attenzione ai balletti e alle coreografie e melodie estremamente orecchiabili e semplici - tanto da ricordare a volte delle filastrocche - costituiscono invece le caratteristiche delle Spice. Insomma, nel mondo della musica c'è spazio sufficiente per tutti e la presunta rivalità tra Spice Girls e All Saints sembra proprio non abbia ragione d'essere. Ma passiamo a parlare del primo album delle All Saints, 13 canzoni che confermano quanto promesso dai singoli "I Know Where It's At", "Under The Bridge" e "Never Ever": voci carezzevoli, sound ballabili ("If You Want to Party", "Alone") e all'occorrenza struggenti ("War of Nerves") per un prodotto molto ben realizzato che dimostra una gran professionalità e indubbe qualità compositive e interpretative da parte delle quattro signorine. Carinissima anche la cover "rappeggiante" di un classico da discoteca degli anni '70, "Lady Marmelade" e in generale tutto il CD scorre via piacevolmente: godetevelo, nell'attesa di scoprire se le All Saints saranno l'ennesima cometa o se riusciranno a confermare la loro presenza nel firmamento musicale internazionale. Consigliatissimo.



Roberta Zampieri

ROBBIE ROBERTSON - CONTACT FROM THE UNDERWORLD OF RED BOY (EMI)

Robbie Robertson è indubbiamente un artista eclettico, capace di proporre in forme nuove e fortemente "stratificate" le sue radici e le sue esperienze musicali, che affondano nel patrimonio culturale dei Nativo-Americani. Già il segno era stato centrato dal suo precedente album, il bellissimo "Music for the Native Americans", e l'esperimento ha ottenuto una giusta replica con questo "Contact from the Underworld of Red Boy", un lavoro senza dubbio più intimistico e impegnato, meno ricco di concessioni "commerciali" e fortemente carico di significati. "Questa è World Music Americana - non viene dal Borneo, viene da dietro l'angolo. Ho preso qualcosa che è qui, ma che la gente non ascolta. E' a tutti gli effetti musica underground", spiega Robertson, evidentemente desideroso di allontanare questo suo ultimo disco dalla semplice classificazione di "musica dalle influenze etniche". Il risultato è un mix estremamente azzeccato di rock e sonorità indiane, che si fondono fino a creare una sorta di suite musicale unificata da un filo conduttore seppellito. Il singolo "Unbound", portabandiera dell'album, esprime un sentimento di libertà che, come è ovvio, è fortemente radicato nell'anima nativo-americana di Robertson, che pervade peraltro l'intero disco. Forse non eccezionale come "Music for the Native Americans", ma comunque bellissimo, e decisamente fuori dai soliti schemi.



JPS

ANDY SUMMERS - THE LAST DANCE OF MR. X (BMG)

Di tutti i gruppi nati a cavallo degli anni '70 e '80 i Police sono stati sicuramente tra i più innovativi e non è un caso che, dopo lo scioglimento, tutti e tre i suoi componenti abbiano continuato, seppur in modi diversi, a muoversi in ambito musicale. Gordon Sumner in arte Sting, voce e bassista del gruppo, credo non abbia bisogno di presentazioni, Stewart Copeland batterista del gruppo compone ora colonne sonore per i film di Hollywood; ma quanti di voi hanno sentito parlare del chitarrista Andy Summers? Il nostro Andy, da quando si è sciolto il gruppo, è tornato alla sua vecchia passione per il jazz sfornando dall'86 ad oggi la bellezza di sette produzioni compreso questo "The Last Dance of Mr. X". L'album si propone come ponte ideale tra la musica rock e la fusion più classica ricordando in certe occasioni lo stile dei Police con una particolare attenzione però per le sonorità e per gli arrangiamenti. Con questo suo ultimo lavoro Summers raggiunge vette di assoluta eccellenza grazie a studiate atmosfere jazz club come nel brano "Lonely Woman", a cui si affiancano jam session estremamente energiche come nel singolo "Big Thing", tutte accomunate però dal genio e dalla bravura di musicisti come il bassista Tony Levin, e il batterista Greg Bissonette.



Da segnalare inoltre il bel sito HYPERLINK <http://www.andysummers.com> www.andysummers.com che oltre a news, file audio e video, contiene anche una serie di foto in bianco e nero scattate dallo stesso Summers.

Nicola Rosa

NATALIE IMBRUGLIA - LEFT OF THE MIDDLE

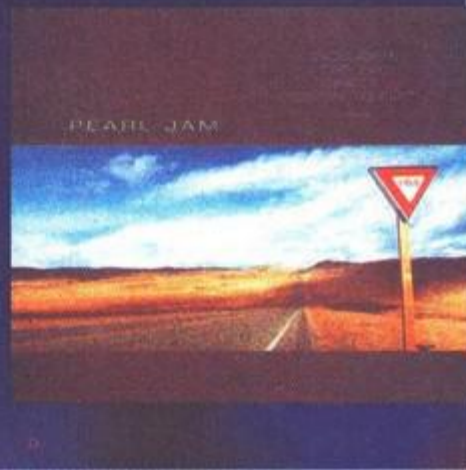
Australiana di nascita, ex-attrice di soap operas, piena di talento, e manco a dirlo, bellissima, Natalie Imbruglia si prenota per quest'anno il titolo di "rivelazione

musicale femminile". Passata da un ruolo nella popolare soap "Neighbours" nella sua natia Australia, Natalie si sta imponendo con forza sulla ribalta internazionale grazie a questo "Left of the Middle", un album d'esordio di grande fascino e di eccezionale ascoltabilità. In quanto a voce, la ragazza è indubbiamente dotata, pur risultando piuttosto legata ad un singolo filone di evoluzioni canore; i brani del CD sono tutti molto orecchiabili e soprattutto non banali. Pezzo forte dell'intero lavoro è naturalmente il singolo "Torn", il cui bellissimo video sembra ormai andare a getto continuo su MTV. Da attrice consumata quale presumibilmente è, inoltre, Natalie è molto brava nel vendere la sua immagine, a metà fra l'innocenza adolescenziale e la donna sicura di sé, talmente certa del suo fascino da poterlo camuffare sotto abiti che di femminile hanno poco. Ma tutto ciò c'entra poco con la musica, che è di qualità sufficientemente alta da poter fare a meno di qualsiasi sovrastruttura. Da questo punto di vista, quindi, "Left of the Middle" è una positivissima sorpresa, e a mio modesto parere uno dei migliori album fin qui usciti per quest'anno.

JPS

PEARL JAM - YIELD (Epic/Sony)

Speravo che "Vitalogy" fosse un caso, che "No Code" sarebbe stata una tappa intermedia e che l'album successivo sarebbe stato finalmente un vero e proprio trionfo da parte dei guerrieri di Seattle: non è andata così... "Yield" è sicuramente più bello di "No Code" (non che ci volesse tanto), ma manca ancora quel qualcosa per poter affermare che i Pearl Jam sono tornati ad essere grandi - anche se la open track è un bello specchietto per allodole. I Pearl Jam non mordono più, e non ringhiano neppure... E' il secondo album di fila cannato e temo che a questo punto i nostri non abbiano più nulla da dire: ah, come sono lontani i tempi dei "Mother Love Bone" e di "Temple of The Dog"... Fatevi un favore e risparmiatemi i soldi...



MAO

CHRIS REA - THE BLUE CAFE (EastWest)

Chris Rea ritorna con un album da studio, dopo la parentesi cinematografica che si era concesso lo scorso anno con la realizzazione e la colonna sonora del film "La Passione", purtroppo neppure fugacemente apparso nelle sale Italiane. Questo "The Blue Cafe" riprende esattamente il discorso laddove era stato interrotto con "Espresso Logic", a partire dalle tonalità blu che pervadono il case del CD (ma il colore preferito di Chris non era il rosso, come dichiarato nel brano "Red"?). Da fan quasi "storico" quale sono del vecchio Chris, tuttavia, non posso fare a meno di notare come la sua vena, ormai da qualche tempo, si sia esaurita; non che i dischi degli ultimi quattro o cinque anni siano brutti, ma è indubbio che Chris abbia seguito un'evoluzione musicale che lo ha irrimediabilmente allontanato sia dalle atmosfere sognanti di "Josephine", sia dalla verve ritmica di brani come "On the Beach" o "I'm Working on It". Questo disco sfugge all'ascolto in un melenso mix di blues e rock facile, risultando ahimè privo di particolare incisività. Chris si lascia andare senza ritengo a dichiarazioni cantate su toni come "I miss your kiss, I miss your touch, Can't get used to it baby", oppure "Thorough all the grey, i see skies of blue, I close my eyes because i'm thinking of you": roba da Celine Dion. D'accordo, il tocco di chitarra rimane leggendario, ma dall'autore di brani come "The Road to Hell" e "Nothing to Fear" ci attendiamo qualcosa in più. Provaci ancora, Chris.

JPS



I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

C.S.I.

- 18/3 Milano - Palavobis
 - 19/3 Zoppola (PN) - Rototom
 - 20/3 Padova - Palazzetto S. Lazzaro
 - 24/3 Pisa - Palazzetto
 - 25/3 Bologna - Palasport
 - 27/3 Boves (CN) - Palasport
 - 28/3 Savona - Palasport di Quigliano
 - 29/3 Verona - Fuggiasca
- Per informazioni: Tour de Force (Tel. 06/37518551)

GANG

- 21/3 Milano - C.S. Leoncavallo
- AFTERHOURS**
- 28/3 Milano - C.S. Leoncavallo
- USTMAMO'**
- 30/3 Milano - Rolling Stone
- CASINO ROYALE**
- 18/4 Milano - C.S. Leoncavallo
- Per informazioni: Musicheadz/Pop (Tel. 02/48706097)

LOREENA MCKENNITT

- 19/3 Roma - Teatro Brancaccio
- 20/3 Firenze - Teatro Verdi
- 22/3 Torino - Teatro Colosseo
- 23/3 Genova - Teatro Politeama
- 24/3 Bologna - Teatro Medica
- 25/3 Milano - Teatro Lirico
- 26/3 Mestre - Teatro Toniolo
- 27/3 Udine - Teatro N. Giovanni da Udine

IRLANDA IN FESTA - Saint Patrick's Day

- Concerti, mostre, danze, cucina tradizionale ... e tantissima birra
- 13-17/3 Milano, Palalido
- 13-17/3 Roma, Palacisalfa

PRODIGY

- 21/3 Casalecchio di Reno (BO) - Palasport
- 22/3 Torino - Palastampa

D.A.D.

- 21/3 Milano - New Factory (Aquatica)

DREAM THEATER

- 2/4 Pordenone - Palasport

JUDAS PRIEST

- 19/4 Milano - Palalido

IRON MAIDEN + HALLOWEEN

- 29/4 Firenze - Palasport
 - 30/4 Genova - Palasport
 - 2/5 Pesaro - Palasport
 - 3/5 Roma - Palaeur
 - 5/5 Milano - Palavobis
 - 6/5 Trieste - Stadio Grezar
- Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/76009400)

JOE JACKSON

- 4/4 Nonantola (MO) - Vox Club
 - 5/4 Milano - Magazzini Generali
- Per informazioni: Milano Concerti (Tel. 02/48702726) oppure [HTTP://WWW.ROCKOL.IT/MICONC/](http://WWW.ROCKOL.IT/MICONC/)

TGM

Movie

In attesa che le più sospirate statuette del mondo del cinema vengano assegnate, per questo mese ci divertiamo a indovinare vincitori e vinti. Stiamo naturalmente parlando dei premi Oscar, che tra poco porteranno nuove stelle nel firmamento di Hollywood. Non dimentichiamoci, comunque, che è finalmente arrivata Anastasia: riuscirà a farci dimenticare i capolavori Disney?

Anastasia

Finalmente è in arrivo in tutti i cinema della penisola la prima fatica, nel campo delle animazioni, firmata Fox. Naturalmente stiamo parlando di Anastasia, lo splendido cartone animato basato sulla storia della leggendaria principessa russa. Grazie alla genialità di Don Bluth e Gary Goldman - realizzatori di successi mondiali come "Le avventure di Bianca e Bernie", "Elliott il drago invisibile" e dei più recenti "Alla ricerca della Valle Incantata" e "A Troll in Central Park" - Anastasia si preannuncia un vero e proprio capolavoro, che i fan delle animazioni non possono lasciarsi scappare. La storia ha inizio in Russia, dove la piccola Anastasia vive felicemente con la propria famiglia, nel sontuoso palazzo degli Zar. A infrangere i sogni di gioia della principessa è un malvagio stregone, Rasputin, che lancia una terribile maledizione su tutta la famiglia reale.

La sera stessa, ha inizio la rivoluzione russa e, mentre la folla accecata dall'odio irrompe nel palazzo dello Zar, la piccola Anastasia, in compagnia della nonna Marie, fugge. Nel momento decisivo della fuga, però, mentre Marie riesce a salire su un treno diretto oltre il confine, la giovane Anastasia, travolta dalla folla, cade e perde conoscenza, e con essa scivolano via anche tutti i suoi ricordi.

Anastasia diventa così Anya, una povera orfana che, raggiunta la maggiore età, decide di scoprire la verità che è legata al proprio passato. L'unico indizio è un ciوندolo a forma di chiave che porta la scritta "Insieme a Parigi", e che potrà condurla finalmente alla

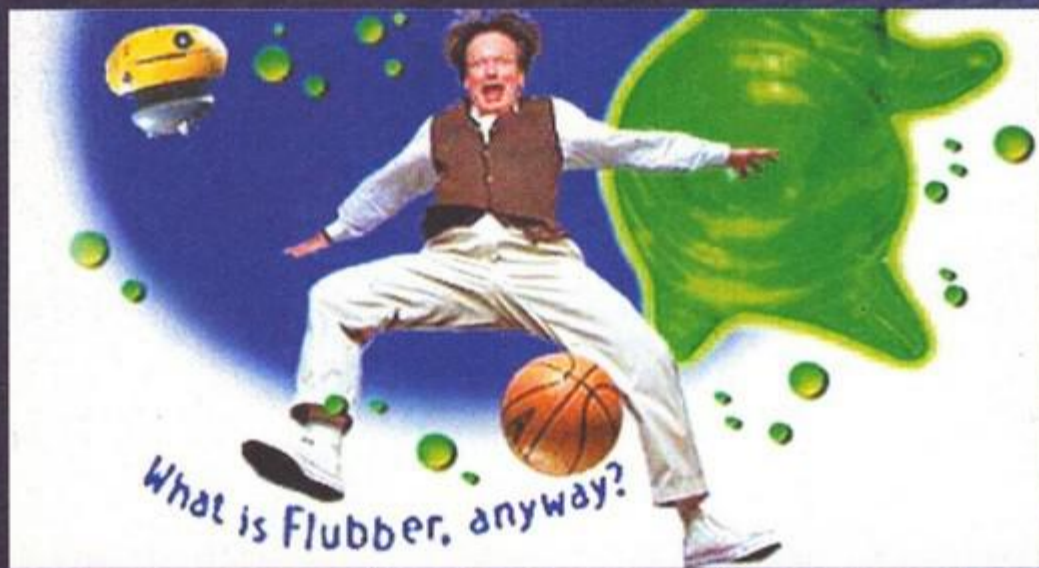
verità. Prima di svelare il mistero che avvolge il proprio passato, Anya dovrà superare numerosi ostacoli legati alla terribile maledizione del malvagio Rasputin.

La voce di Anastasia - Meg Ryan - in Italia sarà doppiata da Tosca, mentre Dimitri - John Cusack - avrà quella di Fiorello. Per realizzare Anastasia la Fox ha impiegato oltre 300 persone, tra artisti e tecnici, che hanno utilizzato nuovi scanner e gli stessi computer usati dalle migliori case di effetti speciali, per rendere spettacolare la pellicola.

Insomma, come già vi abbiamo annunciato all'inizio, la Fox ha lanciato una sfida alla potenza Disney e ora è guerra aperta. Vinca il migliore!



Flubber



Dopo il successo ottenuto nei lontani anni sessanta con "Un professore tra le nuvole", la Walt Disney propone quest'anno sul grande schermo "Flubber", la rivisitazione aggiornata del live-action originale.

La storia ha per protagonista un distratto, quanto geniale, professor Phillip Brainard (Robin Williams), che oramai da tempo sta lavorando a un progetto della massima importanza. Una sostanza rivoluzionaria, che potrebbe diventare una nuova e straordinaria fonte di energia e, allo stesso tempo, l'unica salvezza per la scuola in cui

lavora Phillip, che al momento versa in una grossa crisi finanziaria.

Nasce così Flubber, una sostanza gommosa che, applicata a qualunque oggetto, animato e non, lo fa volare ad alta velocità. Ma sarà possibile controllare un'energia che sfugge alla legge della gravità?

La premessa è naturalmente simile a quella della vecchia versione cinematografica; tuttavia, pur mantenendo inalterato lo spirito del precedente film, gli sceneggiatori hanno dovuto apportare numerosi e significativi cambiamenti, nel tentativo di trasformare Flubber in un prodotto adatto al pubblico degli anni novanta.

Il primo grande cambiamento è stato infatti quello di trasformare il fido compagno canino dello scienziato, presente nella prima versione, in un simpatico robot volante, al quale gli sceneggiatori hanno addirittura voluto conferire una propria personalità; ancora più significativo è quello che gli esperti di effetti speciali sono riusciti a fare con la misteriosa sostanza creata dal professor Brainard. Nella prima versione, Flubber era soltanto un bizzarro composto chimico, che interagiva con il mondo esterno seguendo complicate leggi. Ora, invece, la misteriosa sostanza è stata dotata di un'intelligenza propria, tanto da farla assomigliare a un bambino dispettoso, capace di creare caos nella vita di tutti pur restando dalla parte dei "buoni".

Ciò che secondo i produttori lascerà increduli gli spettatori è che Flubber non fosse presente sul set, e che sia stato aggiunto soltanto in fase di post-produzione, grazie a una complessa tecnica di animazione digitale. Robin Williams, durante le riprese con la misteriosa sostanza, ha dovuto usare tutta la propria immaginazione per fare finta di maneggiare qualcosa di incontrollabile come Flubber e, grazie alla sua ineguagliabile carica di umorismo e agli insuperabili maghi dell'Industrial Light and Magic, il prodotto finale è veramente eccezionale.

Insomma, se volete intraprendere un viaggio interessante ai confini della fantasia, non perdetevi questo ennesimo, gustoso capolavoro della Disney.

La Maschera di Ferro

Tornano ad appassionare il pubblico del grande schermo le avventure dei tre spadaccini più abili di tutta la Francia. Come avrete già intuito stiamo parlando degli eroi creati dal genio di Dumas, nell'indimenticabile saga dei "I tre Moschettieri", che questa volta vedremo impegnati in una nuova ed entusiasmante avventura. Dopo la recente versione cinematografica firmata Disney, i leggendari Moschettieri del Re questa volta si riuniranno per trarre in salvo un uomo misterioso, nascosto dietro a una maschera di ferro, imprigionato nella Bastiglia.

Il film anche questa volta ha un cast di grande richiamo e, oltre al giovane Leonardo DiCaprio, idolo delle giovanissime, troviamo un eccezionale Jeremy Iron - già vincitore di un premio oscar - John Malkovich e Gérard Depardieu.

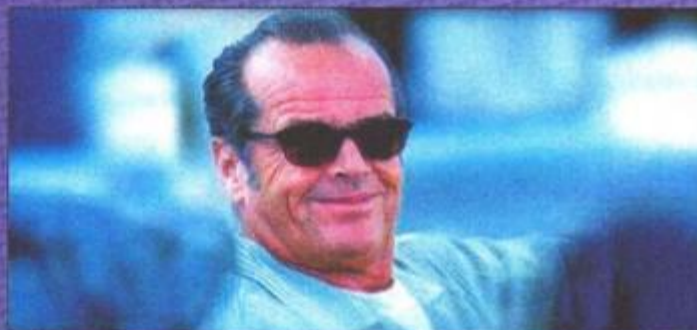
Se siete rimasti delusi dai moschettieri interpretati dai due figli d'arte nella versione Disney, questa potrebbe essere la volta buona per rifarsi!

di Sabrina Rossi

Ci siamo: le nomination sono state assegnate, e ora si tratta solo di avere pazienza. Però - non so voi - noi di pazienza ne abbiamo ben poca, quindi eccoci qui a cercare di indovinare come andrà a finire la premiazione di quest'anno. Intanto, godetevi tutte le nomination e relativi commenti.

• Attore protagonista

Dustin Hoffman (Wag the Dog)
 Matt Damon (Good Will Hunting)
 Jack Nicholson (As Good As It Gets)
 Peter Fonda (Ulee's Gold)
 Robert Duvall (The Apostle)
 Che cosa è successo a Dustin Hoffman? Lo hanno rapito gli alieni? E' stato sostituito dal proprio gemello cattivo (e molto meno capace)? Dopo averci regalato per anni capolavori indimenticabili, sembra che non riesca più a imbroggarne una, e sarebbe davvero ridicolo se proprio quest'anno dovesse ricevere il premio. I veri concorrenti sono Duvall, Fonda e Nicholson, e sono abbastanza sicuro che il vincitore sarà uno di questi ultimi due. In entrambi i casi, premio meritatissimo, sia per il film in lizza, sia per due carriere assolutamente brillanti. Ottimo anche Damon, ma probabilmente si dovrà accontentare della nomination: per il premio ci sarà tempo in futuro.



• Attore non protagonista

Anthony Hopkins (Amistad)
 Burt Reynolds (Boogie Nights)
 Greg Kinnear (As Good As It Gets)
 Robert Forster (Jackie Brown)
 Robin Williams (Good Will Hunting)
 Se di Hoffman si rimpiange una brillante carriera, per il buon Reynolds non è rimasto molto da rimpiangere. L'Oscar a lui sarebbe sicuramente un premio alla carriera, ma secondo me c'è chi lo meriterebbe molto di più. Per esempio Robin Williams, che finalmente ha smesso - almeno sembra - di svendersi per film commerciali, l'eccezionale Hopkins, oppure Forster, per il prossimo film di Tarantino. Ma temo che sarà proprio Reynolds a fuggire con il trofeo...



• Attrice protagonista

Helena Bonham Carter (Wings of the Dove)
 Helen Hunt (As Good As It Gets)
 Julie Christie (Afterglow)
 Judi Dench (Mrs. Brown)
 Kate Winslet (Titanic)
 Dench, Hunt e Winslet sembrano le tre reali favorite in questa "corsa". Sicuramente Titanic si porterà a casa un bel gruzzoletto in termine di premi, ma chissà se anche la Migliore Attrice Protagonista farà parte del gruppo... Sicuramente lo meriterebbe, ma le sue avversarie non sono da meno. Helen Hunt è sicuramente più vicina ai gusti americani, ma non c'è da scommettere.



• Attrice non protagonista

Gloria Sturat (Titanic)
 Joan Cusack (In & Out)
 Julianne Moore (Boogie Nights)
 Kim Basinger (L.A. Confidential)
 Minnie Driver (Good Will Hunting)
 Secondo premio in lizza per Titanic (avrete notato che il bel DiCaprio non ha avuto la nomination; c'è ancora giustizia al mondo...), che questa volta ha ottime possibilità. Joan Cusack è stata divertentissima in In & Out, così come Minnie Driver è stata eccezionale in Good Will Hunting. Comunque, l'importante è che non diano l'Oscar a Kim Basinger: sarebbe un premio per avere preso parte a un bel film, e non per il suo reale valore.



• Canzone Originale

Hercules
 Con Air
 Anastasia
 Good Will Hunting
 Titanic
 Comunque vada, questo è un premio sul quale la Fox ha già posto il proprio nome: i due favoriti assoluti sono Titanic e Anastasia. Nel caso dovesse vincere quest'ultima, si tratterebbe di un bel colpo messo a segno contro la Disney.

• Direzione artistica

Gattaca
 Kundun
 L.A. Confidential
 Men in Black
 Titanic
 Dobbiamo proprio dirlo? Il premio se lo porta a casa Titanic, senza discussione, e bisogna anche ammettere che se lo merita. Molto discusso Gattaca: non merita l'Oscar, ma neppure le critiche ricevute in patria. E chi ha rubato il Quinto Elemento? Perché non c'è? Forse ha a che fare con il fatto che si tratta di un film troppo "francese"?



• Editing (montaggio)

Air Force One
 As Good As It Gets
 Good Will Hunting
 L.A. Confidential
 Titanic
 Come mai l'editing è stato inserito in questo articolo, mentre altre voci (per questioni di spazio) sono state omesse? Semplice, perché l'editing è una fase fondamentale nella creazione di un film, anche se viene da molti sottovalutata. Spesso è la qualità dell'editing a influenzare definitivamente l'esito di una pellicola. In questo caso, la vittoria di Titanic appare abbastanza scontata, ma potrebbe saltare fuori la sorpresa Air Force One: il film non era niente di particolare, ma il montaggio è stato davvero ottimo.



• Effetti visivi

The Lost World
 Starship Troopers
 Titanic
 Un'altra battaglia tra titani, il cui esito appare abbastanza scontato: per quanto i dinosauri di Spielberg abbiano impressionato tutti, per quanto gli alieni di Fanteria dello Spazio possano averci colpito, la maestosità del Titanic non può essere dimenticata. E se guardandolo anche voi penserete: "ma qui non ci sono effetti visivi", avrete la prova che questo è un Oscar meritato.

• Film straniero

Beyond Silence (Germania)
 Character (Olanda)
 Four Days in September (Brasile)
 Secrets of the Heart (Spagna)
 The Thief (Russia)
 Anno sfortunato per l'Italia, che non è riuscita a guadagnare la nomination con Il Testimone dello Sposo. Per il resto, ammetto l'ignoranza: non conoscendo nessuno dei film in lizza, non posso esprimere un pronostico. Chi li ha visti, comunque, dà per favorite la Spagna e la Russia.

• Miglior Film

As Good As It Gets
 The Full Monty
 Good Will Hunting
 L.A. Confidential
 Titanic
 Sono tutti grandi film (ci mancherebbe altro), The Full Monty è uno spasso e sarebbe davvero grande vederlo fuggire con la statuetta, ma sappiamo già come andrà a finire: meritatamente, Titanic porterà a casa anche questo premio.

• Regia

Peter Cattaneo (The Full Monty)
 Gus Van Sant (Good Will Hunting)
 Curtis Hanson (L.A. Confidential)
 Atom Egoyan (The Sweet Hereafter)
 James Cameron (Titanic)
 Questa categoria potevano anche fare a meno di metterla: bastava dare il premio a Cameron direttamente. Non è polemica, ma è davvero già scritto. Non c'è bisogno di aggiungere altro.



• Trucco

Men in Black
 Mrs. Brown
 Titanic
 Questo sarà, probabilmente, uno degli Oscar immeritati a Titanic. Non perché il trucco non fosse all'altezza, ma perché questo premio deve andare a Rick Baker (Men in Black), vero e proprio guru del makeup.

di Andrea Fattori



IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO BELLAFANTE@GALACTICA.IT - 0039-2-2155447

Le Novità Hardware

e Software, **la guida alla navigazione**
in Internet,

le recensioni

dei CD-ROM M u l t i m e d i a l i
e dei videogiochi



E nel

CD ROM

i Migliori

Programmi

Shareware

per **Windows 95**

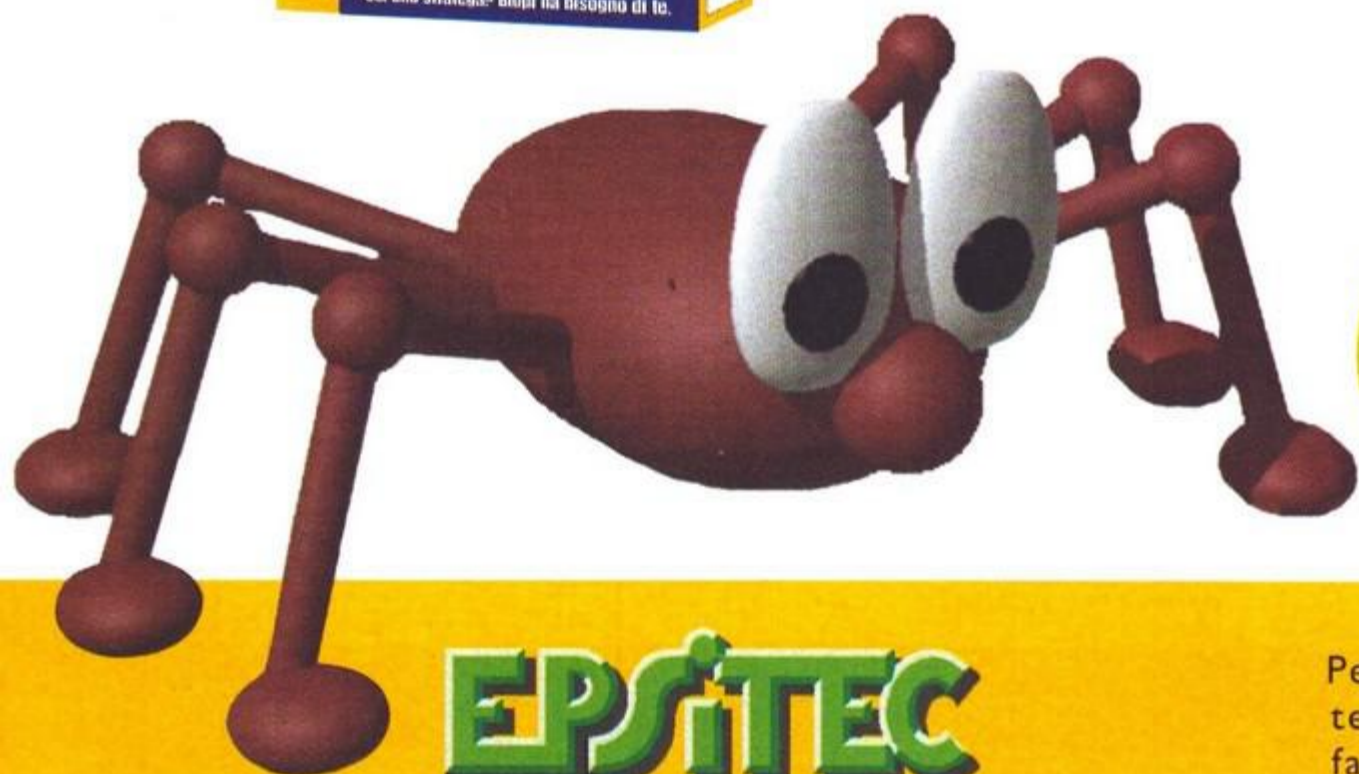


Planet Blupi

Questo uovo giallo si chiama Blupi ed è uno dei buoni. Quel ragno marrone, invece, è uno dei cattivi. Che facciamo, aspettiamo la frittata?



Blupi ha bisogno di tutta la tua abilità di stratega. Solo tu, infatti puoi aiutarlo, superando le 30 avvincenti missioni e salvando così il suo bellissimo pianeta.



EPiTEC

Per informazioni:
tel. 02/89429049
fax 02/89429056

MEDIUM

"UNIVERSAL SERIAL BUS". UN OGGETTO MISTERIOSO ALL'INTERNO DEI NOSTRI PC... MA CHE COSA SARÀ MAI?

Ciao a tutti. Questo mese ero un po' indeciso sull'argomento da trattare in questa nostra sede tecnoludica, che a quanto sembra riscuote un successo assolutamente sproporzionato alle mie capacità affabulatorie (a proposito, grazie a tutti coloro che mi hanno spudoratamente blandito, contribuendo a esacerbare un ego già mastodontico). Non sapevo se parlare dei nuovi processori Cyrix e AMD che si intravedono all'orizzonte o gettarmi in una perorazione pluri-mensile sugli stack protocollari, il TCP/IP e tutto ciò che può trasformare una pagina di TGM in un testo di Telematica. Alla fine SS mi ha suggerito di occuparmi di uno degli oggetti più misteriosi tra le tante entità che popolano i meandri oscuri dei nostri PC: l'USB, ovvero Universal Serial Bus. Credo che tutti noi, escludendo forse quelli che hanno un PC vecchio di molti anni, abbiamo letto sul manuale della motherboard o nel BIOS che il nostro amato pezzo di ghisa e silicio supporta questo fantomatico USB. Ma che cos'è, a cosa serve, e si può scalare dalla dichiarazione dei redditi, ci siamo chiesti? Sono qui proprio per rispondere alle prime due domande.

Innanzitutto precisiamo che cos'è un bus: in generale non è null'altro che un dispositivo di collegamento tra diversi componenti, periferiche o simili, l'accesso al quale viene gestito con una ben precisa modalità (il cosiddetto protocollo), e che serve a trasportare a ogni ciclo di clock un certo numero di bit tra le suddette periferiche (parola da intendersi qui in senso esteso). Come si vede è un concetto abbastanza ampio: a volerlo portare all'estremo si potrebbe dire che anche il cavo coassiale di una rete locale è un "bus" che collega diversi PC, ma questa sarebbe una forzatura in quanto una delle caratteristiche che solitamente contraddistinguono un bus è quella di dipendere da un solo dispositivo che ne regola l'accesso in qualità di "master". Questo non esclude che ci possano essere sistemi più democratici in cui chiunque può, in un determinato momento, "prendere il controllo" del bus - cioè decidere chi può scriverci sopra imponendo una tensione ai cavi o piste metalliche che lo compongono - ma nel caso dell'USB non è così, cosa peraltro intuibile dalla sua natura. Trattandosi infatti di una tecnologia volta a facilitare l'interfacciamento tra il PC e le sue periferiche, è abbastanza naturale che sia quest'ultimo, e in particolare il controller USB integrato sulla motherboard, ad avere sempre il controllo. Si noti che non è assolutamente possibile, in fase di progetto, prevedere il tipo di periferica che dovrà poi collegarsi a un qualsiasi bus: il numero e

la natura di queste è assolutamente ignoto a priori. Pensate al bus PCI integrato nella motherboard del vostro PC: potete aggiungervi un numero imprecisato di schede 3D, controller SCSI, fino a interfacce più esotiche come quelle dedicate che pilotano una telecamera digitale per videoconferenza. È per questo motivo che l'AGP (Accelerated Graphics Port) non può essere considerato un bus ma, come appunto dice il nome, una porta, destinata al collegamento con un solo ben preciso dispositivo - la scheda video AGP.

Un'altra cosa che voglio puntualizzare, prima di passare oltre, è il fatto che diversi bus possono avere un numero differente di piste o cavi destinate al passaggio di dati: per esempio il bus principale dei nostri PC - quello, per intenderci, che collega la CPU alla RAM ed è solitamente clockato a 66 Mhz - è passato dagli 8 bit dei primi PC a 16, 32 e poi a 64 bit nel corso degli anni, il che vuol dire che oggi a ogni ciclo di clock vengono trasferiti 64 bit di dati. L'USB è invece seriale, e in quanto tale riserva alla trasmissione dei dati una sola linea. In gran segreto vi confido che in realtà le linee sono due, ma questo solo per facilitare la trasmissione in entrambi i sensi: per questo motivo l'appellativo di "seriale" continua ad essere appropriato, in opposizione all'altro termine "parallelo" che indica la trasmissione contemporanea di più bit.

Avendo molto sbrigativamente chiarito (si spera) il concetto di bus in sé, e avendo puntualizzato che l'USB è appunto un bus seriale, non mi resta che spiegare perché viene chiamato "universale". Presto detto: in ossequio alla filosofia cui ho accennato qui sopra, che è quella della totale configurabilità e "longevità tecnologica" di un bus a fronte dell'evoluzione delle periferiche che vi si devono collegare, l'USB è stato sviluppato per permettere - in un futuro nemmeno troppo lontano - il collegamento al PC dei dispositivi più disparati, dalla classica tastiera e mouse fino a stampanti, scanner e telecamere digitali. Senza dimenticare un'altra area applicativa che dovrebbe trarre grande giovamento dall'adozione di questo nuovo standard, l'integrazione telefono-computer che nonostante l'adozione dei modem più moderni si può dire stia ancora muovendo i primi passi.

Il protocollo USB è stato sviluppato da un consorzio composto non solo da Intel ma anche da IBM, Compaq, Digital, Microsoft, Nec e Northern Telecom: potete vedere quindi che non c'è rischio che non venga supportato, e la prova sta anche nel fatto che non esiste PC moderno che non lo preveda - anche se, oggi come oggi, la presenza sul mercato di periferiche compatibili è tutto un altro paio di

standard, è il fatto che si tratti di una tecnologia di dominio pubblico, ovvero "royalty free". In altre parole nessuno dovrà sborsare una lira per produrre hardware compatibile con le specifiche, e vi potete immaginare come questo sia importante.

Orbene, penso proprio che per un'analisi più approfondita del funzionamento vero e proprio dell'USB vi rimanderò al prossimo numero del Giornale dell'Ingegnere... ehm, di TGM, ma prima di lasciarvi voglio almeno spiegare come funzionerà il collegamento vero e proprio delle periferiche USB al PC, che si avvarrà di una peculiare struttura gerarchica particolarmente sagace. Avrete forse sentito citare il fatto che sarà possibile collegare al PC fino a 127 differenti periferiche: ma come potremo farlo? Certo non sarebbe una soluzione sensata quella di costringere l'utente ad attaccare i dispositivi "in cascata", ovvero uno attaccato all'altro, sia per la scomodità di un simile approccio, sia perché la rimozione di un elemento nel mezzo della catena comporterebbe lo scollegamento temporaneo di tutti quelli connessi "a valle".

La soluzione è stata quella di adottare una struttura, come ho detto, gerarchica, secondo la quale le periferiche potranno essere collegate direttamente al PC oppure a degli snodi detti "hub" che, posti lungo la catena, serviranno proprio da punti di collegamento multiplo indipendenti. In questa maniera sarà veramente facile collegare e staccare i dispositivi USB, anche perché gli stessi hub potranno essere incorporati all'interno di periferiche standard come tastiere e monitor.

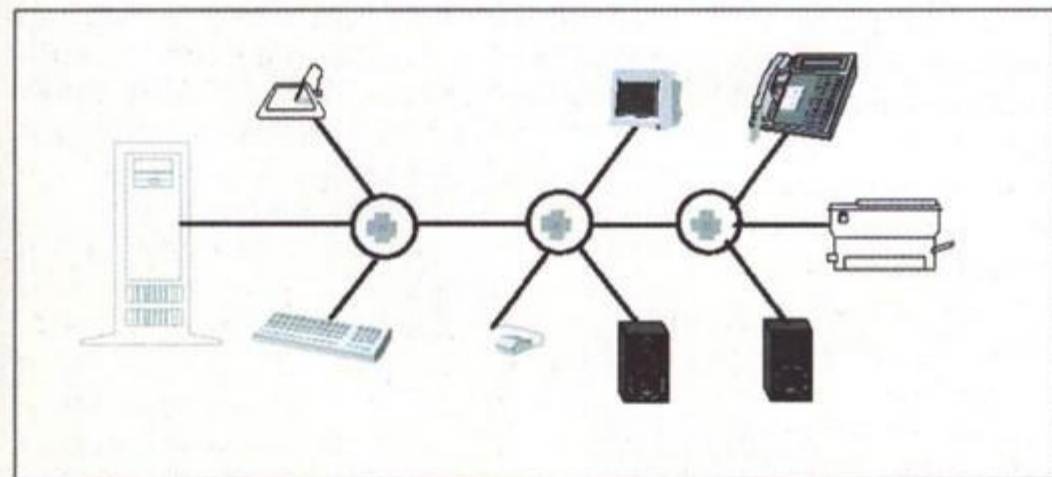
In figura (urca, certo che il tecnogio ha sempre delle figure sensazionali) potete vedere un PC a sinistra e la relativa catena USB che si diparte da esso e comprende tre hub: al primo è collegata una tastiera e una tavoletta grafica, al secondo mouse, monitor e una cassa, al terzo l'altra cassa, il telefono e una stampante. E tutto questo con un solo collegamento del PC anziché porte multiple, schede interne e smanettamenti da parte del povero utente!

Bello, eh? Tutto ciò è reso possibile anche dalla velocità del bus stesso e dal protocollo di comunicazione scelto dai progettisti... ma questo sarà argomento della mese prossima, per adesso rimanete trepidanti e ponderate il significato del seguente termine: "commutazione a pacchetto". Tremate!

Alla prossima, vostro
Stefano Universal Serial TecnoSausage Gaburri

PS: molti di voi avranno notato che il mio indirizzo di posta elettronica precedente è stato giù per un sacco di tempo. Mi scuso per il temporaneo disagio, peraltro del tutto indipendente dalla mia volontà... vedete che cosa può fare un'interfaccia SCSI, quando decide di scrivere settori a caso su un'unità a caso della catena SCSI stessa? Ovviamente mi sto riferendo al mio mail server. Be', adesso siamo tutti su Galactica e il colophon (quella colonna a fianco dell'editoriale con tutti i nostri nomi, che nessuno giustamente legge) dovrebbe riportare i nostri indirizzi aggiornati, ma a scanso di imprevisti vi indico il mio qui:

stepanxol@galactica.it
Adieu, Statemi benone e, mi raccomando, fate i bravi!



un esempio di collegamento con Universal Serial Bus

maniche. Oltre ai vantaggi che potete avere già immaginato vi sarà anche un'estensione radicale del concetto di "Plug And Play", la possibilità di aggiungere e rimuovere differenti dispositivi "a caldo" e senza riavviare il PC, e una grande semplificazione nella gestione di driver e simili. Di notevole importanza, ai fini della futura diffusione dello



IL PASTORE RISPONDE



ATTENZIONEEEEE!!!

A scanso di equivoci lo dico adesso: se non sapete esattamente dove mettere le mani, fatelo fare da personale specializzato, io DECLINO QUALSIASI RESPONSABILITÀ per eventuali fusioni, ammassamenti, bruciature, incendi, morti più o meno accidentali ed esplosioni derivanti da quanto riportato nella mia pagina. Utente avvisato mezzo salvato...

Il Pastore
Tgmmail.xol@galactica.it

DRIVER E COMUNICAZIONE

...Invece di aggiornare i driver del modem (comunque già fatto), non sarebbe anche saggio aggiornare i driver della porta COM (i miei driver sono della 1 guerra punica)? Se sì, dove si possono rimediare? Serve in qualche modo a rendere il modem più veloce? Grazie a tutti.

Rommel - Maestro JEDI

Caro Rommel, innanzitutto, noto con piacere che il tuo sforzo è grosso come il mio, io però ho capito subito che aggiornare i driver della porta COM non comportasse miglioramenti di prestazioni quanto una loro più corretta configurazione... allora lascia che ti spieghi un trucchetto: vai nel pannello di controllo di Windows 95, alla voce Sistema, e visualizza le proprietà delle porte COM: vai su "impostazioni della porta" e osserva attentamente la velocità... è inutile comprarsi modem ultraveloci se poi le COM sono settate per andare a 9600 bips, piuttosto, aumenta quel valore al massimo possibile e poi inserisci questi altri valori: bit di dati 8, parità nessuna, bit di stop 1, controllo di flusso hardware. Dovresti già ottenere qualche piccolo miglioramento... Le versioni più aggiornate dei driver, comunque, le trovi tutte sul sito del grande frat... ehm, della Microsooooft!!!

QUAKE II? NO PROBLEM

Cari Bovas, ho un P100, 16MB di ram, scheda S3 Virge di 4 Mb perché mi va lento QUAKE 2 in bassissima risoluzione? Perché al mio mio amico che ha un P133 con 32 MB di ram e una scheda ET6000 da 4 MB di ram va almeno in 320*240 fluidamente? Chedete anche al BOSS Pastore:
1-Devo buttare la scheda video o è questione di RAM? (SIGH SOBB!!!)
2-È fallito il processore?

Alloraaaaa, i motivi per cui a te Quake II va lento sono essenzialmente tre: 1) il Pentium 100, che non è certo il massimo della viiiitaaaa, 2) la RAM del computer che è troppo poocaaaa, l'ideale per quel gioco sono infatti i trentadue mega del tuo amico, e 3) controlla che la tua Virge sia configurata correttamente, molto potrebbe dipendere anche da lì. Comunque sia, il tuo computer non è professionaaalee.

cambialo suuubitoooo, mettili la 3Dfx, il bollino Bada Enhanceeed, il... (SBONK! NdBovas)

OVERCLOCKIAMO ANCHE LA 3DFX... E' TROPPO LENTAAA!

Immenso Pastore, gradirei un tuo parere su quale velocità impostare alla mia 3Dfx. La marca è la Magic 3D, veramente un'ottima scheda a mio avviso. Tuttora è settata a 57 MHz e non mi dà problemi, anche se, in effetti, scalda non poco. Ti dico subito che non potrei aggiungere un dissipatore alla scheda in questione per ragioni di spazio. Vorrei sapere anche come mai da me F1RS viaggia che è una favola (ho un Pentium 133) mentre ad un mio amico, che possiede un Pentium 166 e Flash3D, soprattutto in partenza, scatta così tanto da renderlo ingiocabile. La differenza è troppo vistosa considerando che sono in possesso di un processore meno veloce...

Rommel passa e chiude.

Mmmmm, mi piace overclockare le schede 3Dfx! E' più professionaaalee! E anche i benchmark migliorano sensibilmente! (SBONK, NdBovas) Ok, la smetto di sbavare e vedo di dire qualcosa di sensato, tanto per fare qualcosa di diverso dal solito (!!): comincio con l'informarti che la Monster 3D permette l'impostazione di detto clock a 57 MHz perfino attraverso le impostazioni dei drivers... Lecito quindi aspettarsi che l'operazione in questione non sia così pericolosa (anzi, mi è giunta voce di persone che sono riuscite addirittura ad arrivare a 59 MHz). Tieni comunque presente che i due chip voodoo tendono a scaldare non poco già a 50 MHz, eviterei quindi operazioni di overclock all'interno di case strette o poco ventilate. L'optimum, si sa, sarebbe modificare delle ventoline per CPU e incollarle in qualche modo alla scheda, come ho fatto io, ma come tu stesso hai asserito, questa soluzione non fa al caso tuo. Per quanto riguarda il divario di velocità tra il tuo computer e quello del tuo amico i casi sono due: o il tuo computer è professionaaalee o il suo ha meno memoriaaaa!

BUTTIAMO LA SCHEDA MADRE DALLA FINESTRA

Egregio Pastore, sono in possesso di un P200, una scheda 3Dfx, 64Mb di RAM, lettore CD-ROM 24X e così via, ma il tutto è montato su di una ormai vecchia scheda madre Intel I430 VX con 256 Kb di cache (più espansione di altri 256 Kb). Ora non vorrei ancora cambiare processore o altro ma mi chiedo se con una nuova scheda madre più veloce, adatta anche per MMX, le prestazioni non migliorerebbero sensibilmente. Da un lato sarei propenso a cambiarla, dall'altro mi sembra una buona idea lasciare tutto com'è per poi passare, molto in futuro, a un PII con annessi e connessi. Mi daresti il tuo parere?

Anonimo.

Beeneeee, hai chiesto di sapere il mio parere e io te lo fornisco: per quanto mi piaccia cambiare scheda madre ogni due settimane, in questo raro momento di lucidità, mi sento di sconsigliare una sostituzione di motherboard se hai intenzione di mantenere invariato il resto della tua configurazione. Un incremento di prestazioni è in effetti possibile passando ad una scheda che supporti le velocità di 75 e 83 MHz, ma questo a patto che il resto del computer regga l'overclock del bus, delle memorie, degli hard disk e della scheda video + 3Dfx. Detti miglioramenti, comunque, non valgono di certo l'acquisto di una nuova scheda (almeno non per le persone sensate, di cui io non faccio evidentemente parte), a meno che il prezzo dell'upgrade non sia decisamente interessante (in questo caso puoi anche provare). In più la fase in cui ci troviamo adesso, che definirei di transizione, vede pullulare troppe tecnologie concorrenti: da una parte Intel che supporterà, almeno per tutto il 1998, i suoi Pentium MMX e, ovviamente, il neonato Pentium 2, AMD con il suo K6 e le future uscite dello stesso con la cache di primo livello aumentata, il super socket 7 e le schede madri a 100 MHz contro il famigerato slot-one ecc...). Molto meglio aspettare quindi la creazione di un nuovo standard.

IL MIO PENTIUM 166 FA I CAPRICCI!

Sommo Pastore, sono un Suo accanito fan di 15 anni ed il mio non è un vero e proprio problema: sono in possesso di un Pentium 200 MMX con 32MB di RAM (SIMM), Mystique 4MB, Monster 3D 4MB, HD da 2.1 GB, Sound Blaster AWE32... Ah! la mia motherboard è equipaggiata con chipset Intel 430 HX. Prima possedevo un Pentium 166 che ho tentato di overclockare portandolo a 200 MHz, il guaio è che il computer non partiva, allora ho tentato con 180 MHz ma dava segni di instabilità. La mia domanda è: perché quando l'ho spinto a 200 MHz non partiva? Nelle tue pagine ho letto che alcune persone sono riuscite a portare il proprio Pentium 133 a 200 MHz facilmente. Da Lei, sommo imperatore del sapere, gradirei una risposta alla mia domanda.

Lorenzo.

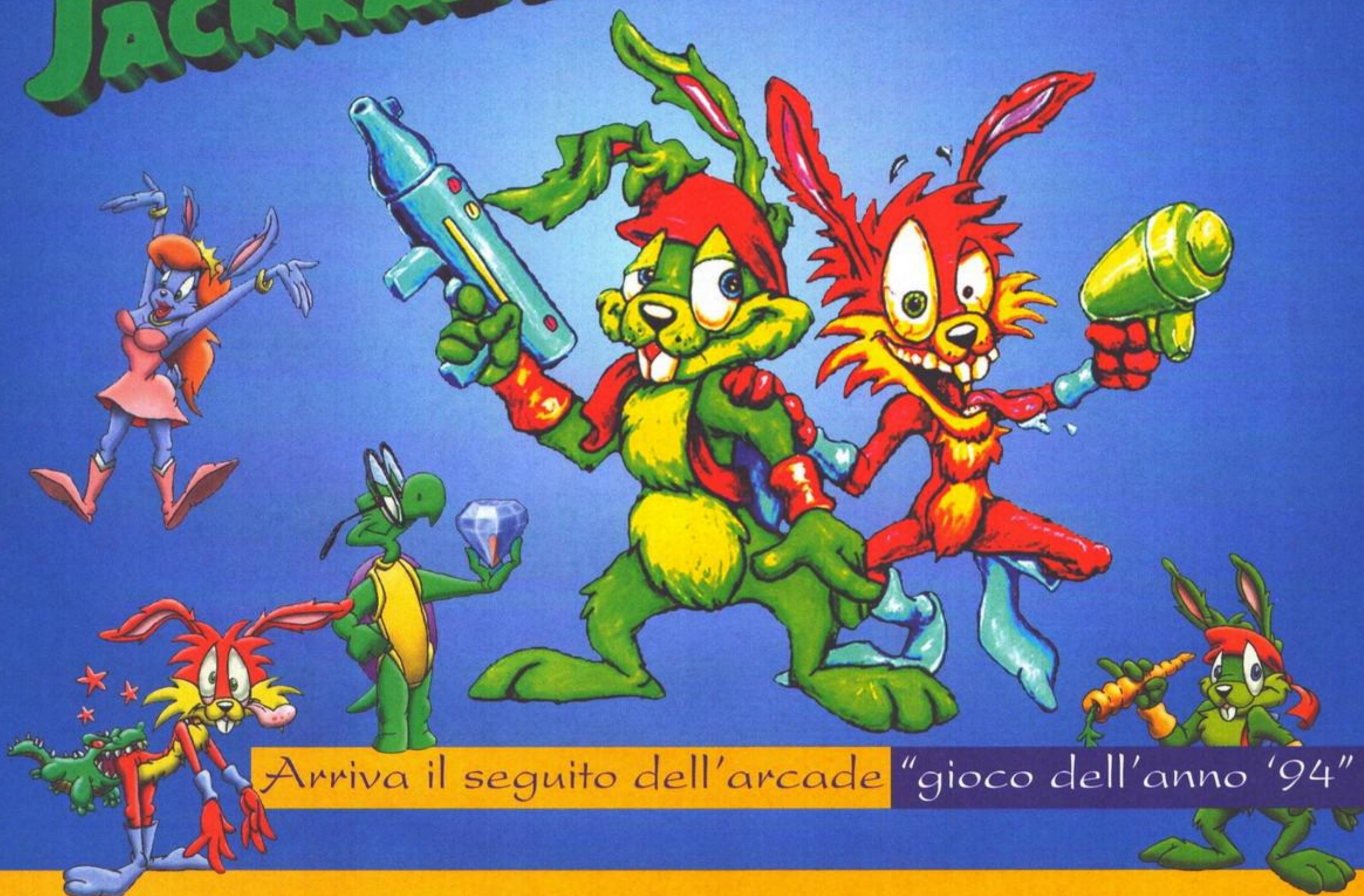
P. S. ora il mio 200 MMX è un bolide con la 3Dfx.

Come ho più volte detto (e se non l'ho fatto prima lo faccio adesso), le questioni legate all'overclock sono di per sé alquanto aleatorie: il fatto che qualcuno riesca a portare un Pentium 133 a 200 MHz senza problemi non significa necessariamente che tutti i P133 possano raggiungere tale frequenza... Anzi, so di alcuni P100 che non raggiungono neppure i 120 MHz. Tutto dipende in larga misura dalla fortuna che si ha quando si acquista un processore, quindi possono influire il raffreddamento e l'alimentazione. Alcuni risolvono i problemi di instabilità applicando della pasta siliconica tra CPU e dissipatore, per i casi ostici si innalza anche il voltaggio del processore (pare infatti, almeno in modo sperimentale, che la stabilità dello stesso tenda ad aumentare).

JAZZ JACKRABBIT 2

Attenzione alle carote!

I conigli sono tornati



Arriva il seguito dell'arcade "gioco dell'anno '94"

- un platform pieno di azione con un ritmo di gioco incredibilmente incalzante.
- volerete, nouterete e correrete tra le insidie degli oltre 40 livelli.
- da 2 a 4 giocatori su uno schermo.
- fino a 8 giocatori su due schermi tramite modem.
- fino a 32 giocatori su otto schermi tramite Lan o Internet.
- un editor di livelli facile da usare che vi permetterà di creare le vostre avventure.

www.jazzjackrabbit.com

www.project2.com



PROJECT TWO
INTERACTIVE

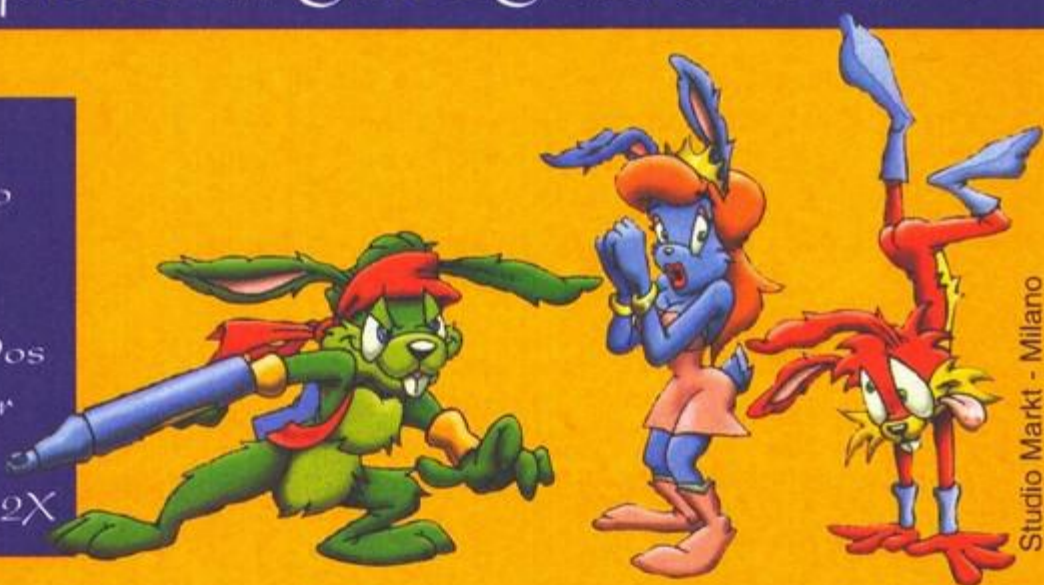
In regalo la versione completa di Jazz Jackrabbit 1



3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione
di videogiochi e accessori per Pc e
console.

VIA DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

- Requisiti minimi:
- Windows 95® o MS-DOS 6.0
 - Pentium 90
 - 8 Mb Ram per Dos
 - 16 Mb Ram per Windows 95
 - Lettore CD Rom 2X



Eccoci giunti, come di consueto, al mensile appuntamento con la nostra/vostra (o, per lo meno, speriamo noi Bovas) rubrica preferita... Una rubrica in cui trova largo spazio il pensiero libero, per la cronaca quello che scaturisce dai nostri cervellini collegati in rete a quell'enorme network globale che è il mondo videoludico. Ormai il sole è sparito dietro una collina di stelle, come forse direbbe Zuccherò se si trovasse nei nostri panni, e i Bovas, che poi saremmo noi, sono al limite delle umane forze, alla faccia di chi ci definisce esclusivamente come dei bovini. Avrà un senso tutto ciò? Bah, non chiedetelo comunque a noi... Il caldo giaciglio chiama, buona notte a tutti!

Noi Bovas.

TUTTO CAMBIA

Fantomatica redazione di tiggimie (fantomatica perché sono convinto siate tutti dei fantocci mossi abilmente dal Reinaaand e dal Gatto internazionale...), sono un ragazzo veneto adultero e vaccinato, mi chiamo Giuliomaria Garbellotto (anche se il Bossetti mi conosce come Cap. Fincus) ("Capitan Fincus, nave pirata in vita!") Noi andiamo per il mare, con il nostro capitan, cuciniamo i bastoncini, ci mettiamo in mezz' al pan. Non ci piacciono per niente, ma dicim' magnamm' u stess', perché se non li vogliamo, o capitan ci tira appiess... Ah, Tony Tammaro... NdP), e da grande vorrei fare il chitarrista famoso. Inoltre ogni tanto uso anche i congiuntivi (ma non destinatemi per questo, vi prego!). (chiusa la parentesi idiota, inizio di un nuovo paragrafo).

Vi scrivo per dire la mia riguardo a un problema abbastanza sentito, da noi lettori come da voi redattori. Non voglio infatti parlare né di aborti (concordo sul fatto che lo spazio non sia quello giusto) né di ragazzini diventati killer spietati perché fomentati da videogiochi cruenti. Vorrei parlarvi della nostalgia. Non quella rivolta verso sensazioni date da altre persone, o da luoghi, ma di quelle date da cose: dai computer. Nel numero di gennaio mi ha colpito il fatto che sia il Gaburri che il Bossetti si dicessero insoddisfatti dei nuovi "standard di divertimento", esaltando invece quelle che erano le sensazioni ricevute a suo tempo tramite C64. Stefano "the man of nicknames" Gaburri, in particolare, ricordava un simulatore che fu l'unico gioco di quel tipo che riuscì a trasmettergli la sensazione di volare. Ma io penso che il problema, più che trovarsi nell'incapacità dei game designer odierni, sia a monte. Seguite questo ragionamento: premetto che non ho la minima idea di quanti anni abbia il Gaburri, ma credo che ai tempi del C64 avesse tra i 12 e i 17 anni; io credo che la ragione delle forti emozioni da lui provate fossero frutto 1-dell'età, decisamente più adatta a voli di fantasia (ora al massimo volerà con un po' di erbetta fresca...), e 2-il fatto che all'epoca uno sprite rosso che potevi distruggere faceva scalpore anche tra gli amici, che si fermavano per delle ore a casa tua: era semplicemente inimmaginabile! A questa conclusione sono arrivato tramite un travaglio che dire Freudiano è dir poco: anch'io ho passato la mia infanzia sulla tastiera di casa Commodore di possesso di mio cugino (che tra l'altro ho convertito alla lettura di questa rivista, prima era della concorrenza... ciao Alex!), quando avevo sette anni, e ho scoperto, meditando a lungo, che quello che rimpiango non è tanto il Commodore in sé, quanto la capacità che avevo di divertirmi con nulla; e ogni volta che vedevo una cosa evoluta come un computer, per me era il massimo. Ora con i computer facciamo di tutto, e i nostri amici neanche si soffermano a vedere "quanto fico è 'sto gioco", e noi, che comunque ci divertiamo (altrimenti smetteremmo di giocare), lo facciamo con un po' di nostalgia nei confronti di tempi andati, contraddistinti da mascelle appiccicate al terreno per un nonnulla. Questa mia considerazione era già stata svolta da un altro lettore, in passato, ma volevo dire comunque la mia e sentire, se possibile, il parere di altri miei "colleghi" appassionati. Do quindi il permesso (qualora decideste che questa mia epistola è degna di pubblicazione) di rendere pubblico il mio indirizzo E-mail, e invito tutti (redattori compresi) a scrivermi qualora trovaste il mio spunto interessante per una discussione. Saluto.

**Giuliomaria "GMG" Garbellotto
emaga@atnet.it**

P. S. Sono un supporter (il primo che scrive "supporter" lo ammazzo...) dell'aneddotica redazionale e della formula "posta divertente in rivista divertente"; certo che se le mie lettere demenziali le cestinaste tutte... (mica è colpa nostra se fanno schifo... Scherziamo... NdBovas) Comunque continuate così, che siete decisamente i meno peggio... cioè, ehm, volevo dire i migliori.

P. P. S. Invito tutti a visitare il canale #TGM di IRC, che più che un canale è diventato un fiume... ciao raga!

P. P. P. S. Sto scrivendo una petizione per la liberalizzazione dell'FBS, chi mi aiuta? (noi no, stiamo facendo la petizione perché se lo tengano... NdBovas)

P. P. P. P. S. Adoro i post scriptum multipli!

Non credo di dover aggiungere altro, in fondo dalle risposte già date sull'argomento nei mesi passati, dovrebbe già risultare chiaro che sia Dave sia io, concordiamo pressoché appieno con quanto hai esposto. Con l'unica differenza che adesso esistono gli emulatori: se proprio vi capita il raptus nostalgico, ve lo chiediamo davvero supplichevoli in ginocchio,

giocate con quelli, e non scrivete al TGM Mail...

(già che ci sono, dico brevemente la mia: so di andare controcorrente, ma sinceramente sono una persona che non prova la minima nostalgia dei giochi dei tempi andati. Ogni volta che vedo un vecchio videogame girare su un qualsiasi emulatore, penso a quello che abbiamo oggi e ne sono contento. Persino un titolo che nella mia memoria era semplicemente un mito, Shadow of the Beast della Psygnosis, rivisto sull'emulatore Amiga mi ha lasciato un po' perplesso. Amo la 3Dfx, i Pentium, la tridimensionalità ormai imperante, il multi-player - no ragazzi, dico, vi rendete conto di quale rivoluzione sia il multi-player? - le avventure come Blade Runner o i platform come Croc: una volta, giochi così non c'erano. Credo che "Attack of the Mutant Camels" sia stato una schifezza, "Mission Impossible" un bel titolo con però una giocabilità mal calibrata e "Ghostbusters" uno dei peggiori tie-in che la storia ricordi; passo con un 6 politico giochi come Xevious, R-Type, Joust e OutRun, giusto per citarne alcuni: adesso però abbiamo The Reap, Quake 2, Incoming, Red Alert e Ultim@te Race, per non parlare di "vecchie" glorie come Magic Carpet o Wipeout 2097. Sarebbe rimasto fuori Battle Zone, ma adesso l'hanno rifatto in meglio... Insomma, preferire una vecchia gloria a un gioco d'oggi è come dire che mia zia è meglio della mia ragazza perché da giovane era più bella. Come? Non c'entra niente? Vabbè, m'era venuta spontanea... NdSS)

PAC MAN IN FONDO AVEVA SOLO OTTO

COLORI...

Cara redazione di TGM, vi seguo dal 1990, anno in cui comprai un Amiga 500 e da allora, a parte una breve parentesi, ho continuato a comprare la vostra rivista anche se il sistema da gioco che usavo era cambiato. Premetto che ho 22 anni e che, finita la scuola, ho cominciato a lavorare con mio padre nella ditta di famiglia. Ditta che si occupa della gestione di videogiochi, flipper carambole e biliardini o calcio balilla che dir si voglia. Forse proprio a causa del lavoro di mio padre mi sono avvicinato tardi al mondo del divertimento elettronico da casa, in quanto avevo e ho tuttora a disposizione diversi coin-op con cui sollazzarmi. Il motivo che mi ha spinto a scrivervi dopo tanti anni passati a leggere la posta in modo passivo, è che mi sono accorto che anche io avevo qualcosa da dire. Per quanto riguarda l'argomento nostalgia sono del parere che quando ci capita di ricordare vecchi giochi ormai scomparsi non possiamo limitarci a dire "quelli sì che erano bei tempi". Mi è capitato di imbartermi nel MAME e solo ora mi rendo conto effettivamente che erano sì dei bei giochi ma preferisco di gran lunga quelli attuali... Dopo aver fatto qualche partita a Ghost'n'Goblins oppure a 1943 mi è tornata voglia di giocare a Quake o a Tomb Raider. Sì, perché sono più belli, più giocabili, più lunghi, insomma quello che voglio dire e che quei simpaticissimi giochi resteranno nella nostra memoria e verranno rigiocati solo quando ci sarà qualche amico coetaneo per farsi due risate e dire "ti ricordi?", e niente più! Un altro argomento che mi sta a cuore è... "quanto durerà ancora il mio computer?". Sì, perché oggi non si sa mai se hai fatto bene a comperare un sistema, vista l'elevata velocità di immissione di nuovi modelli... Ho un Pentium 200MMX con 32MB di RAM, scheda video Matrox 4MB+Matrox m3D (una vera ciofecca), modem 33k6, scanner e stampante Lexmark, masterizzatore (purtroppo) Eide e tante altre belle cosine, ma non so se dovrò aspettare tanto per vedere diventare la mia macchina obsoleta. Un'altra domanda che mi assilla è se voi, quando valutate un gioco per PC, lo valutate in base alla macchina oppure in base ai giochi disponibile anche per console? Un esempio: NBA Live 98 è bello perché gira su PC oppure in ogni caso sarebbe anche più bello di Total NBA 97 per PlayStation? Con questo è tutto e vi saluto ringraziandovi per la bellissima rivista e soprattutto la bellissima posta che ci proponete ogni mese.

P. S. Un favore che vi chiedo è di non far entrare mai la politica nelle pagine di TGM come è successo in tante altre riviste del settore! Ciao e a presto

Loris

Partiamo dal fondo che forse è meglio, visto che l'argomento nostalgia ormai sta diventando davvero trito e ritrito: quando valutiamo un gioco, lo faccio solamente pensando a quanto ci ha divertito il medesimo e a quanto ci abbiano divertito i suoi predecessori. Purtroppo, o per fortuna a seconda dei punti di vista, valutare un titolo per PC è molto più difficile che farlo per una qualsiasi console, visto che quest'ultima è una macchina fatta e finita che può essere spinta fino a limiti noti e che, proprio grazie a quelli, possiamo capire se l'hardware è stato sfruttato a dovere o meno. Con il PC è proprio impossibile: troppe diverse configurazioni danno esiti fin troppo diversi con lo stesso gioco, tant'è che alcune vere e proprie schifezze cambiano completamente "pelle" una volta montata la 3Dfx, mentre certe volte a fare la differenza sono solo i MHz del processore o addirittura la marca di quest'ultimo. Diciamo quindi che ogni redattore valuta un gioco secondo coscienza e, se accorto, chiede conferma ai colleghi prima di "imprimere" un globale vergandolo col fuoco sulle

pagine della rivista... A me, per esempio, proprio questo mese è capitato con Fighting Force: m'è piaciuto moltissimo, tanto che inizialmente gli avrei dato addirittura 95, solo che dopo un veloce consulto con alcuni colleghi è apparso chiaro che a loro, certe cose che io ritenevo delle qualità, sembravano difetti. Per esempio: Marco si è lamentato della scarsità di elementi a corredo nei livelli, a suo avviso abbastanza "vuoti" e un po' dispersivi; a me la cosa era invece piaciuta perché mi dava libertà di movimento, non mi costringeva a muovermi tra pertugi. Idem il fatto che non si possa continuare la partita: per me poteva andare, perché in fondo così aumenta la longevità del prodotto, ma il Silvestri mi ha fatto notare come, tante volte, non sempre si hanno tre ore di fila per mettersi lì a completare un gioco, per non parlare della scioccante eventualità che qualcosa interrompa la "sessione" per qualche minuto e che sia impossibile riprenderla (ahò, ragazzi, l'altro giorno mi metto lì e gioco un'ora a Fighting Force: alla fine decido di andare avanti con l'interfaccia del Silver Disk ma non trovo come salvare la partita. Telefono al Paolone e gli chiedo com'è che si salva: "non si salva", mi risponde serafico. L'aver realizzato che avevo appena buttato all'aria 60 minuti di sforzi, m'ha leggermente innervosito... NdSS). Insomma, quando si valuta un gioco ci sono sempre mille considerazioni da fare, nel bene e nel male e, se permetti, in tutto ciò il rapporto tra le versioni per le diverse piattaforme è solo marginale. Certo, c'è la curiosità di fare un paragone: anch'io ho preteso di giocare Fighting Force pure su PSX, ma è stato solo per osservarne le differenze a livello d'impegno: una volta stabilito che la giocabilità era uguale, basta, avevo solo a disposizione un elemento in più per giustificare il voto alto. Questo però vale per me, ogni redattore ha i suoi parametri naturali ed è giusto che sia così; io per esempio parto dal presupposto che un gioco, per essere bello, debba funzionare bene almeno sulla configurazione consigliata dal produttore (e NON quella minima, occhio!); non me ne frega niente se "Pipperò 5 La Vendetta" su Pentium III 600MHz con Voodoo 5 è una figata, se sulla scatola c'è scritto "consigliato Pentium 133 o superiore" DEVE funzionare bene anche sul Pentium 133, altrimenti per me è una schifezza. Altri magari non saranno d'accordo, però in un mercato dove l'entry level si alza ogni mattina, è giusto avere qualche riferimento fisso, tanto più che non me lo sono scelto io ma lo trovate scritto in tutti i negozi. Bene, il mio panegirico l'ho scritto, direi di passare alla prossima letterina...

IN RISPOSTA A SIMONA...

Egredia redazione di TGM, ho appena finito di divorare il vostro numero di gennaio, e stavo appunto finendo di leggere l'angolo della posta quando l'occhio mi cade sulla lettera di Simona di non so dove che tacciava noi video giocatori (maschi) di stupidità. Cara Simona, ma se tu hai a che fare con un ragazzo deficiente, io che ci posso fare? Ti posso assicurare che io sono ormai più di dieci anni che uso il computer, per giocare, studiare e anche lavorare, ma ti giuro che mai e poi mai mi è passato per la testa di non uscire con gli amici o andarmene a spasso con una ragazza, per di più il giorno del suo compleanno, per starmene a casa davanti a un monitor. Una cosa che mi fa pensare è che ciò che fa scalpore è che il tuo ragazzo sia rimasto davanti a un computer, perché se invece fosse stato a casa a guardare i quarti di finale di Coppa, probabilmente ti saresti arrabbiata di meno. Guarda che io conosco gente che fa proprio così, che non esce (cretino) con la ragazza perché c'è il posticcio di serie A. Guardate che quello è cretino esattamente quanto uno che passa la sera in cui avrebbe MOOOOLTO di meglio da fare a giocherellare con un altro cretino! E poi, spieghiamo una cosa: semplice semplice: ma come fai a dire che se uno gioca con il computer è perché nella vita non è capace di trovare altre emozioni? Se la metti così neanche al cinema si deve andare più, perché se è vero che una pellicola ti emoziona, ti fa piangere, sorridere, avere emozioni più o meno intense, non è perché nella vita tu non sei capace di trovarle, ma perché vivi un momento in cui puoi pensare di essere lì, immedesimarti in qualcosa che probabilmente non vivrai mai e che pure farà parte del tuo bagaglio di vita. Un videogioco, se ben fatto, può farti passare ore indimenticabili, allo stesso modo di un bel film. Tutto sta nel capire dove finisce la fantasia e inizia la realtà che può essere, anzi è, più entusiasmante di qualsiasi fotogramma di celluloido o pixel. Ripeto, se tu hai a che fare con un deficiente, non pensare che tutti quelli che giocano con il computer siano ridotti in quel modo. Dammi retta. Scusa lo sfogo da video giocatore offeso, ma se penso che esco tutte le sere, ho amiche e amici con cui sto benissimo, vado all'università (e faccio ingegneria con successo), lavoro di tanto in tanto e trovo anche il tempo di divertirmi con una macchina capace di sfornare delle belle manciate di pixel colorati... beh, ciò mi fa credere che forse noi poveri utenti dei dischetti argentati non siamo poi così cretini (non dorati! Quelli sono illegali). Con affetto (e chiamalo affetto, con tutte le espressioni variopinte che ho "smussato" qua e là NdP)

Andrea "Axel Lob" Cannavicci

Calma, calma un minuto. "Bboni", direbbe un noto mezzobusto televisivo di recente insignito del "Piperò d'Oro" di PC Action, lo sfogo è comprensibile ma la risposta la lettera di Simona va necessariamente scissa in due piani differenti, ovvero quello del "gioco col computer o esco con la mia ragazza?" e quello delle emozioni che non si provano nella vita



reale. Sul secondo, credo che l'intervento tuo e quello a esso successivo siano già abbastanza esplicativi, però lasciatemi spezzare una lancia nei confronti del povero ragazzo di Simona del cui comportamento, in ogni caso, abbiamo sentito solo una campana. Di solito nei rapporti di coppia si cerca di mettersi d'accordo su quelle che sono le rispettive abitudini, gli hobby e le passioni. Ogni tanto, si è fortunati e questi elementi collimano; il più delle volte, invece, sono diversi come diverse sono le singole persone. E allora si decide quanto tempo dedicare a ciascuna delle proprie attività. Ora, stigmatizzare uno perché preferisce giocare a F1GP2 o perché resta a casa a guardare il derby Inter-Milan invece di uscire con la ragazza, dal di fuori della coppia, è fin troppo facile - e vorrei far notare che la mia risposta, sul numero di gennaio, era volutamente ironica. Sarebbe invece più giusto lasciare alla coppia tutta la fase di meditazione che ciò comporta, nel senso che se a Simona avesse fatto maggiormente piacere avere il ragazzo tutto per sé, la sera del suo compleanno, sarebbe stato molto più logico e salutare che lei stessa lo avesse affrontato dicendogli, magari, "guarda che questa per me è una serata importante, per il bene del nostro rapporto sarebbe preferibile che tu stessi con me, invece di giocare a Formula 1 con gli amici..." (vabbè, ma glielo doveva anche ricordare? Diciamo invece che, probabilmente, dietro la scusa del videogioco era celato un malessere di ben altra natura... NdSS), e non scrivere una lettera a TGM accusando un intero popolo d'intrinseca (aggiungiamoci "altrui", va...) stupidità. Prendiamo poi per buono l'esempio della partita di calcio. Ora, chi mi conosce sa benissimo quanto le partite mi lascino del tutto indifferente, ma non è detto che la cosa valga per tutti: c'è chi per il calcio letteralmente "ci vive", e allora anche il derby può diventare un appuntamento irrinunciabile. Facciamo quindi un semplice ragionamento: il derby c'è adesso, il prossimo è tra quattro mesi, dura dalle ore x alle ore y, mentre invece con la mia ragazza posso uscire anche più tardi o al limite domani sera. Se lei è affezionata, capirà. Del resto, se avesse la passione dei giochi di ruolo e si trovasse tutti i mercoledì sera con gli amici per giocare (nulla mi annoia più di un gioco di ruolo), per quale motivo le dovrei impedire di ricrearsi quella serata "libera"? Logico, se ci sono ricorrenze tipo compleanni, anniversari e via dicendo, il discorso cambia, ma in condizioni normali il rapporto amoroso lascia spesso e volentieri tempo anche alle altre cose. O no? E adesso lascio la parola a chi se ne può intendere più di me...

Salve, strampalata coppia di Bovas, ho pensato che un mese senza di me fosse più che sufficiente; ho sbagliato? Siii? Beh, potevate farvelo uscire prima il fiato, perché adesso è TROPPO TARDI!!! Scherzo, ovviamente, anzi credo che mi convenga abbassare la cresta dal momento che sto per chiedervi un po' di spazio per dire alcune cosucce... Posso? Volevo ringraziare Vera Gentinetta per aver risposto al mio appello: in effetti penso anch'io che gran parte della responsabilità dello scarso interesse femminile per i videogiochi sia attribuibile all'educazione impartita di regola a noi fanciulle (con alcune eccezioni: grazie mamma, grazie papà!). E a proposito di educazione non so perché, visto che in effetti non è che c'entri molto, ma mi viene in mente una tale Simona... A dire il vero quando ho letto la sua lettera (sul numero 104) ho pensato si trattasse di uno scherzo, di un pesce d'aprile in anticipo o in pauroso ritardo ad opera del famigerato duo, che forse sperava in tal modo di sobillare le lettrici polemiche o di metterle a tacere, chissà... Ma entrambi hanno negato di essere coinvolti nella faccenda, perciò prendendo per sincero il suo sfogo dico solamente che non mi sembra un comportamento da persona matura e intelligente sparare a zero su tutti gli appassionati di computer, chiunque essi siano. Perché anche a me succede a volte di passare intere serate con i videogame (valle a capire 'ste femmine, allora?) e assicuro che il motivo non sta nel fatto che io non riesca a trovare emozioni nella vita reale, perché le trovo eccome! Solo che considero altrettanto concrete e vivide le sensazioni che provo quando mi metto a giocare, magari in compagnia del mio ragazzo e dei miei amici (fortunatamente non amano restarsene a casa col muso a dare dello stupido a chiunque capiti loro a tiro). I videogiochi, come tutti i giochi del resto, pur basandosi sulla fantasia sono parte della vita reale, almeno della mia. Sicuramente la parte più infantile, lo concedo, ma proprio per questo anche la più divertente: d'altronde le risate che mi strappano sono vere... Come reali sono pure le conversazioni e discussioni che si fanno tramite Internet, a volte più interessanti e meno sterili di altre... Un bacione a tutti

Sabina "LittleSand" F. - Roma

QUESTIONE DI INTRO

Ciao... come ve la passate...? (io benone). È la prima volta che vi scrivo, anche se è da molto tempo ormai che leggo la vostra rivista, che ritengo la migliore, specialmente da quando ne avete cambiato il formato. Purtroppo, per vari problemi, non sempre mi è possibile acquistarla. Vi ho scritto per vari motivi: iniziamo dal CD allegato alla rivista, il quale, lo ammetto, mi è stato molto utile nella scelta dei videogiochi da acquistare. Molto utili e divertenti si sono rivelate le varie rubriche, T. ART T. SCOUT - TEMI - MODS - FACCE DA TGM - SOLUZIONI SU CD - SHAREWARE, ecc.. Ma rimane comunque un piccolissimo difetto: ogni volta che inserisco un vostro CD parte automaticamente il menù di scelta, che anche se stupendo, risulta a mio giudizio molto lento e snervante. Nei primi CD il menù non partiva automaticamente ma era semplicemente selezionabile, il che risultava più pratico. Io risolverei questo inconveniente in due modi, o rimettendo le cose come prima oppure programmando un menù più semplice e veloce, anche se più brutto. Spero vivamente che la mia critica sia

utile per migliorare ulteriormente la qualità della rivista.

Molti lettori, in passato, si sono lamentati di rubriche quali "Music Machine", "Consolemania Corner" e "TGM Movie", accusandole di non essere pertinenti al mondo dei Personal Computer. Anche io, inizialmente, le ritenevo superflue, ma in seguito mi sono reso conto che erano molto utili per farsi un'idea su altri modi di intrattenimento, e finisco sempre per dargli uno sguardo. Ritengo che sarebbe un grossolano errore eliminarle. Da qualche tempo mi sono messo a riflettere su un fatto molto strano: nei numeri di aprile vi divertite a tirarci il famoso pesce, come successe con Monkey Island 3. Ma dopo qualche anno, eccolo arrivare veramente sugli scaffali di tutti i negozi, come è successo per le patch per spogliare Lara Croft, come succederà per il pesce che riguardava il seguito di "The Sentinel", il quale apparve in un vostro articolo sul numero 74 (aprile 95), intitolato il ritorno della sentinella. Di recente, sfogliando una rivista che mi aveva prestato un amico, ho trovato un articolo intitolato per combinazione (almeno credo) "Il ritorno della sentinella", nel quale ho letto che ne stanno realmente preparando una versione aggiornata. Mi sono chiesto allora, come tutto ciò fosse possibile, e ho trovato quattro risposte:

- La redazione di TGM è composta da veggenti.
- La redazione di TGM è composta in segreto dai programmatori delle varie Software House.
- È successo tutto per combinazione.
- Le Software House, nella realizzazione dei propri giochi, prendono spunto dai pesci d'aprile di TGM. Sono un mediocre appassionato di Manga. Su alcuni CD della vostra rivista ho trovato alcune immagini discrete e alcuni file musicali, come la vecchia sigla di Lupin III, che mi ha fatto letteralmente venire i luciconi agli occhi. Sono interessato a tale materiale, quindi avrei una proposta da farvi: perché non dedicate dei CD ai Manga, inserendoci i file musicali e le immagini migliori che avete a disposizione, specialmente la serie di cui avete parlato sul Talent Scout del numero 67 (Settembre 1994)? Ve ne sarei estremamente grato ('azz, ancora un po' e mi andavi a chiedere gli screenshot originali dei giochi recensiti sul numero 21... NdP).

Il mio computer è un Pentium a 100 MHz con 8 mega di memoria (che presto alzerò). Che cosa mi consigliate di fare per aumentarne le potenzialità, senza però spendere una cifra troppo elevata (insomma che non superi le settecentomila lire)? Aiutatemi, ho bisogno di voi! Ho sentito molto parlare degli acceleratori 3D, voi che cosa ne pensate? Secondo voi qual è il migliore, secondo il rapporto qualità - prezzo? Se lo acquistassi, dopo quanto tempo diventerebbe obsoleto? Qual è quello che costa meno?

Valentino B. da Firenze.

P. S. Ho comprato Dark Earth, è un vero schianto P. P. S. Ho scritto HAL 9000 con il lapis sul davanti del computer, ma non mi parla. Perché...? (Vi siete mai accorti che, prendendo di ogni lettera di HAL la successiva lettera dell'alfabeto, diventa IBM?) (a quanto pare, l'avevano fatto apposta... NdP)

Caro Valentino, tralasciando i complimenti per cui ti ringraziamo, vorrei subito rispondere ai tuoi quesiti: effettivamente, la regolarità con cui le software house riescono a realizzare i "sogni" che, tradizionalmente, ad aprile trasformiamo abilmente in pesci, certe volte stupisce persino me. All'appello, se ci fate caso, manca solo Ghost'n'Goblins 96 e poi ci sono tutti, partendo da Monkey Island 3 per arrivare a Lara nuda, passando ovviamente per un Return of the Sentinel di cui, però, si sono ahinoi perse le tracce (o, per lo meno, personalmente non ne ho più saputo nulla... Max, se ci sei, batti un colpo...)(e cosa vuoi che batta, la posta non la corregge più da due anni... NdSS). Il fatto è che, come anzidetto, il meccanismo con cui annualmente sforniamo il pesce d'aprile è sempre lo stesso (e ormai ve ne siete resi conto pure voi): si piglia qualcosa d'inesistente ma che tutti vorrebbero e, almeno graficamente, lo si realizza. Fatto sta che, incidentalmente, capita anche che pure le software house si rendano conto di quanto la chimera in questione possa essere potenzialmente remunerativa, e così va a finire che la realizzano. Fate quindi attenzione, visto che il mese prossimo la tradizione si rinnoverà...

Per quanto riguarda il CD e la sua intro, ci vedi perfettamente d'accordo, nel senso che tutti, a partire dallo stesso Stefano Silvestri che di quel Silver Disk è l'autore, preferiremmo mettere l'interfaccia come un optional. Peccato che non possiamo. Tu non puoi nemmeno immaginare quanta gente, mensilmente, ci ha telefonato per lamentare presunti malfunzionamenti del CD, oppure per lagnarsi della difficoltà d'installazione o di localizzazione di questo o di quel programma in particolare, tanto da costringere il micione redazionale a far partire l'interfaccia di default (in proposito, dico solamente che a suo tempo m'è toccato rispondere a delle telefonate di persone che mi sgridavano per il fatto che i CD delle altre riviste avevano l'interfaccia grafica mentre il Silver Disk no. "Scusi, ma lo sa che l'interfaccia in realtà esiste e basta lanciare il file winmenu.exe?", "No, e come faccio a saperlo, me lo sogno?" "No,

si legge le istruzioni sulla rivista". "Ah, perché esistono delle istruzioni?". Vi lascio immaginare la mia risposta... Il fatto è che viviamo in un mondo di gente che potremmo benevolmente etichettare distratta o malignamente definire imbecille, di persone supponenti e aggressive pronte ad alzare la cornetta e la voce prima ancora di sincerarsi se effettivamente sia il caso di farlo - massimo rispetto, invece, per chi le cose le chiede con educazione. E così, mi tocca realizzare un'interfaccia grafica di conseguenza, e cioè a prova di rimbambito. Peralto, caro Valentino, il problema da te enunciato è facilmente risolvibile eliminando l'autoplay del CD in modo definitivo - come ti spiegherà il Paolone tra qualche riga - o in modo temporaneo, tenendo premuto il tasto SHIFT mentre il CD-ROM legge il CD appena inserito. E chissà, forse tutto questo è scritto nel manuale d'istruzioni di Windows 95 o nell'help on-line... NdSS). Comunque sia, non è poi così pesante... Mi azzardo comunque a darti un consiglio: personalmente, non amo l'autoplay dei CD e così ho optato per una soluzione molto più radicale, eliminando il problema alla radice. Costringere Windows a NON aprire il CD in automatico non solo è facile, ma fa anche risparmiare un mucchio di tempo nel 90% dei casi. Basta andare nel pannello di controllo, alla voce Sistema, e poi localizzare il lettore CD, selezionarlo, vederne le proprietà e deselezionare il checkbox "Notifica inserimento automatico" (ripetendo l'operazione per tutti i lettori di CD-ROM eventualmente installati, per chi ne ha più d'uno). Chi invece ha installato i PowerToys (reperibili presso il sito <http://www.windows98.it>) può addirittura scegliere tramite l'utilità TweakUI se far partire in automatico o meno i CD a seconda che contengano dati o musica. E a proposito di musica...

YESTERDAY

di Lennon, McCartney, Gates (per Windows 9x):

Yesterday,
all those backups seemed a waste of pay
Now my database has gone away
Oh I believe in yesterday
Suddenly,
There's not half the files there used to be,
and there's a millstone hanging over me
The system crashed so suddenly
I pushed something wrong
What it was I could not say
Now all my data's gone
and a long for yesterday-ay.
Yesterday,
The need for backups seemed so far away.
I knew my data was all here to stay,
Now I believe in yesterday.
Mmmm mmmm mmmm mmmm

The original Mad Adolf

Ormai potremmo addirittura istituirlo, "l'angolo del sarcasmo": è infatti inutile negarlo, la vita col computer ci porta spesso a terribili tragedie e a piccoli drammi quotidiani che, ahinoi, il più delle volte si risolvono con un brutale quanto necessario FORMAT C:... E allora c'è chi piange e chi invece la piglia con filosofia, come Ice Cube il mese scorso e Mad Adolf (brrr...) questo mese. Ora, storielline e canzoncine come queste su Internet, ne circolano a migliaia, e io sono del parere che pubblicarne almeno una al mese in questo spazio non sia affatto una pessima idea. Così almeno potremo ridere tutti assieme delle nostre disgrazie... voi che ne dite?

LA POSTA DEL FEGATO

(estensione di quella del cuore)

Cari Paolone e Dave, questa volta, al contrario delle altre, vi ho scritto per un motivo molto serio. Tutto è iniziato il 13 di dicembre, sembrava una sera come le altre, ma quella volta a casa mia sarebbero venuti a trovarci degli amici di mio padre. Quando tornai a casa non ci feci molto caso, notai che era carina, ma nulla di più. Verso le 21 andammo in camera mia per fare due chiacchiere. Restammo lì fino a tardi e quando dovette tornare a casa stavo normalmente, ma solo quando varcò la porta di casa mi accorsi di aver passato la serata più bella della mia vita. Non so perché mi innamorai di lei: non mi era capitato, dico davvero, di amare DAVVERO qualcuno. Io non sono certo un Adone, le ragazze non hanno mai aspirato a stare con me, ma in fondo a me non era mai importato, tanto stavo bene da solo. Da allora, però, sentii che mi mancava qualcosa, quel qualcosa che lei aveva. Quando seppi che intorno alla prima settimana di gennaio sarei andato a casa sua, fui così contento che non potete nemmeno immaginarlo. I rispettivi genitori erano usciti ed eravamo io, lei, suo cugino e suo fratello piccolo. L'atmosfera non era certo romantica, ma in fondo era impossibile che lo fosse. Passammo la serata a parlare di tutto ciò che ci veniva in mente, poi quando si fece più tardi, dato che lei aveva sonno, si infilò nel letto e continuammo a parlare io seduto a lato e lei nel letto. Verso le due si addormentò, ma io rimasi a guardarla. Ragazzi, era BELLISSIMA!!! Quando tornai a casa mi accorsi che avrei dovuto rivederla, a qualsiasi costo. Da allora non l'ho più incontrata. Potrei chiamarla, ma ci sono alcuni buoni motivi per non farlo:
1) lo ho 15 anni, lei 17. Sembrerà una scemenza, ma se non avete dimenticato i tempi delle superiori capirete... (è una scemenza, dai retta a noi NdBovas) (ho quasi sempre avuto ragazze più grandi di me, soprattutto al liceo. Provaci lo stesso, fidati... NdSS)
2) Lei è bellissima, dolce e tutto ciò che di bello si può dire di una ragazza, io sono brutto, e soprattutto non ho esperienza con le ragazze (bravo, ottimi



motivi per non farla mai, l'esperienza... NdBovas) (non conta tanto l'aspetto esteriore, quanto la sicurezza che si ha dentro: alle volte basta quella per sedurre o quanto meno per dare la possibilità di dimostrare quello che si è veramente... Ti sei mai chiesto come facciamo altrimenti certi cefali che si vedono in giro con delle strafic... ehm, OK, sto esagerando, comunque credo che il discorso sia chiaro... NdSS) Ragazzi, vi chiedo un consiglio, non so davvero dove sbattere la testa... Non mai amato nessuna così, anzi non ho mai amato semplicemente nessuna, e non riesco nemmeno a immaginare cosa sarebbe non rivederla più. Grazie.

Davide "Davidos" Mancino

Ehmm... dunque, credo che sia la prima volta che ci capita una lettera del genere su TGM, ma, visto che qui si è tutti amici, possiamo cercare assieme una soluzione ai tuoi quesiti, non trovi? Cominciamo dall'inizio, ovvero l'autostima: come puoi pretendere che qualcuno abbia fiducia in te se non inizi ad averne tu stesso? Credi in te o nessuno lo farà. E non è una frase campata in aria come quelle delle versioni di Latino: di solito ci si aspetta un minimo d'incoraggiamento dagli altri ma stai pure tranquillo che nessuno te lo darà. In secondo luogo, evita di partire per la tangente, allena il cervello a controllare le tachicardie che forse è meglio. Terzo, inizia a porti nei suoi confronti come il cacciatore può fare per la preda: senza fare troppo rumore studiala attentamente, se anche la chiami (basta che non lo fai ogni minuto!) di sicuro non la infastidirai, proponile qualche volta di uscire un pomeriggio, insomma, mantenendo il dovuto distacco per mezzo della ragione, cerca di valutare attentamente 1) se davvero fa per te e 2) l'effettivo potenziale di una storia tra voi due. Infine, abbi pazienza. E' difficile alla tua età, è difficile anche per me che ho dieci anni in più e almeno un paio di storie davvero importanti alle spalle (di quelle che durano anni e che lasciano cicatrici molto lunghe da rimarginare), ma con molto impegno si può fare: aspettare il momento più giusto per dichiararsi è di fondamentale importanza, così com'è egualmente importante chiarire i propri propositi. Se non lo si fa, si rischia di essere irrimediabilmente catalogati come "amici simpatici", quelli, per intenderci, "da cui vanno a piangere tutte le amiche simpatiche, quelle con cui si vorrebbe stare" (Sex@pil). E le possibilità tue verrebbero spazzate via in un battibaleno. In bocca al lupo. (visto che la soluzione di Blade Runner si sta rivelando una fatica estenuante, mi rilasso un po' con la posta e ti racconto una cosa. Non sono mai stato brutto, anzi, però quand'ero piccolo ero piuttosto insicuro di me stesso. Il risultato è stato un grande amore delle elementari in frantumi, un altro grande amore alle medie che semplicemente mi ignorava e, sublime percorso del destino, due grandissimi amori nei primi anni del liceo che alla fine, dopo la mia dichiarazione, mi risposero "sì, vabbè, ma non potremmo restare amici?". Il fatto è che ogni volta partivo già sconfitto, pensavo "eh, figurati se s'avvera proprio questo sogno". E lì sbagliai. E' ovvio che esistono dei limiti anche alla Provvidenza, come si suol dire, ma ti assicuro che se si vuole veramente una cosa, beh, è molto probabile che questa accada. Mi ricordo ancora di Deborah una ragazzina di quattordici anni bellissima, bionda, simpatica e intelligente che conobbi quando avevo 15 anni. Uscimmo un paio di volte - tra l'altro mi chiamava lei - ma alla fine lasciai stare: era troppo bella, troppo bionda, troppo simpatica e troppo intelligente per me. Mi convinsi che non ce l'avrei mai fatta. Io non butto mai via le cartoline che ricevo. È un'abitudine che ho fin da piccolo. L'altra sera non avevo nulla da fare e oziosamente mi sono messo a rileggerle un po' tutte. A un certo punto trovo una cartolina del 1985 spedita da un luogo di villeggiatura nella quale c'era scritto: "Non appena torno dal mare ti telefono. Ho voglia di vederti. Tua, Deborah". Con tanto di cuoricino sotto la firma. Quello che adesso sarebbe lampante, a suo tempo non mi sfiorò neanche: non credevo in me stesso e semplicemente non realizzai quello che c'era scritto. Ti prego, fa che questo non accada a te. Da quello che hai scritto mi sembra una persona con dei sentimenti, che ha dentro qualcosa. Mostrale chi sei veramente, non avere paura di esporti, dille quello che provi per lei: perché se andrà bene sarai veramente felice e se andrà male, beh, almeno non avrai rimpianti... NdSS).

A PROPOSITO DI TREDDI'...

Cara redazione di TiGieMme, sono un ragazzo di 17 anni che ultimamente nota come vi siate lasciati monopolizzare dalla 3Dfx e dal suo Voodoo. È già da un paio di mesi che ogni recensione di un gioco per Direct3D termina con le parole "con la treddi effects è meglio" e simili. A questo punto mi sono scocciato e ho deciso di parlarvi esplicitamente. Innanzi tutto, per ciò che riguarda la 3Dfx, il discorso della sua supremazia 3D è terminato... Posso anche ammettere che con una 3Dfx tutto vada meglio quando si parla di GLide ma le cose cambiano quando si parla di Direct3D e OpenGL. Ormai è testato che le schede 3D del momento sono quelle col chip RIVA128 di nVidia. Per ragioni più tecniche e di tempo tralascio una "recensione" di questo chip che permette la stessa grafica, gli stessi effetti e tutto quanto si possa desiderare dal VooDoo ma senza il supporto per le GLide (dato che è un driver proprietario della 3Dfx è, comunque, impossibile). Fino a quando dovrò sentire frasi che diranno (presa dalla recensione di CROC per PC sul numero di febbraio) "dà però il suo meglio con le Direct3D (Mystique o ATI Rage II) o, vivamente consigliato, una Orchid Righteous o una Diamond Monster 3D"? Innanzi tutto, come potete elencare tra le schede 3D quelle 2D non menzionate neanche da PC Professionale negli ultimi test delle MIGLIORI schede 3D? Non supportano filtering ed effetti che rendono il gioco dello stesso livello delle foto e indicate quelle (precisazione: il box hardware l'ho scritto con in mano la press-release del gioco. Se non sei d'accordo, manda E-mail alla Fox Interactive. NdSS). Sorvolando su questo, su base 3DBench 98 una Mystique220 rende (in 640*480) 66 punti, una Viper v330 (RIVA128) 278 e la 3Dfx circa 20 punti meno... Ora non voglio dire che la 3Dfx non sia buona (anzi, è stata la migliore fino ad oggi) ma mi sembra giusto affermare che questa è stata superata in campo 3D (Direct3D e OpenGL) da una nuova casa che ha fatto capire come 4MB di SGRAM e un chip con un'ottima architettura possano valere più di schede dedicate al solo 3D... Con questo vorrei segnalarvi di essere più dettagliati nelle richieste Hardware di un gioco indicando esplicitamente il supporto per Direct3D, OpenGL o GLide (è inutile che diciate che va bene con una 3Dfx ma non spiegate se in Direct3D o con le GLide). Scusate il tono ma sono stufo di sentirvi sintonizzati sulle frequenze della 3Dfx Interactive da ben 2 anni...

Piersandro PaRROT Guerrera

Oddio, no, vi prego, tutto ma questo no... Non iniziamo una polemica tra utenti di diverse schede grafiche, vi scongiuro!!! Comunque sia, ho capito benissimo che non era questo lo scopo, quanto apportare delle precisazioni. Del resto, è ormai noto che l'attenzione dei programmatori si sia spostata dall'hardware in sé alle librerie a disposizione, e quindi non è casuale pensare che, un giorno o l'altro, ci troveremo a comprare una scheda piuttosto che un'altra non più per le sue qualità oggettive, quanto per il tipo di librerie da essa supportate. Lo hanno capito un po' tutti a partire dalla Microsoft, che per il suo progetto Fahrenheit non si è certo scelta un partner qualunque, bensì quella Silicon Graphics le cui workstation hanno spadroneggiato, e rullano tuttora, nell'ambiente della computer-graphic professionale. Anche Intel si è mossa di recente nel mercato dei processori 3D, e lo ha fatto con la Real3D (che se non erro sviluppa engine tridimensionali per i simulatori dell'esercito americano...). Il risultato è l'i740, di cui sentiremo parlare in futuro molto spesso (a partire già adesso dalla sezione "non solo 3Dfx" di Zzap! - <http://www.xenia.it/zzap!3d>). Insomma, il mercato è in fermento e per ora regna ancora parecchia confusione. Motivo per cui, cospargendoci il capo di cenere per qualche grossolana approssimazione del passato, vedremo di essere più precisi nel riportare le librerie, piuttosto che le schede supportate, così i non addetti ai lavori non ci capiranno niente ma per lo meno gli utenti di una scheda non si arrabbieranno più se citeremo solamente la più blasonata del momento...

**LE SITUAZIONI PIÙ DEMENZIALI!
I PERSONAGGI PIÙ COMICI!
LE ARTI MARZIALI PIÙ ASSURDE!
TUTTO QUESTO È**

RANMA 1/2



LA 2° SERIE IN VERSIONE INTEGRALE CON IL DOPPIAGGIO DELLA 1° E SENZA LE CENSURE DELL'EDIZIONE TELEVISIVA!



IN ESCLUSIVA I CURATISSIMI LUNGOMETRAGGI CINEMATOGRAFICI DI RANMA!

• VHS-PAL 75 MINUTI LIRE 32.000

• RANMA THE MOVIE 1 VHS-PAL / 80 MINUTI LIRE 39.900

• RANMA THE MOVIE 2 VHS-PAL / 60 MINUTI LIRE 39.900

© & © 1992 ROMIKO TAKAHASHI/SHOGAKKAN-KITTY FILM.

SOLO NELLE MIGLIORI VIDEOTECH E FUMETTERIE DA



IN ARRIVO IL TERZO FILM E GLI SPECIALI!



PROGRAMMARE UN GIOCO IN 3D? DA OGGI E'

POSSIBILE!

Signori e signore, bovini e bovine (sempre che ce ne siano), dopo mesi di lettere su bambini mutilati, pedofili bavosi e autisti impazziti, mi sono reso conto che era forse ora di parlare di qualcos'altro, che ne so... di videogiochi magari! E quindi eccomi qua. Dato che ci sono molti ragazzi (o almeno lo spero...) che vorrebbero sviluppare giochi o demo (che poi si creano più o meno allo stesso modo...) in 3D, volevo dare un po' di indicazioni in merito. Innanzitutto i videogiochi sono sviluppati attualmente in C/C++ (meglio se Object Oriented come Visual C++ di Microsoft) e in seguito ottimizzati in Assembly (con un occhio di riguardo verso il Pentium) (per la cronaca è stato dimostrato che, nella maggior parte dei casi, solamente un 5 - 10% di un codice compilato da un linguaggio di alto livello è responsabile di mancanza di performance. Per questo motivo si scrivono i programmi in linguaggi come il C e, se è necessario, si attuano poche modifiche all'eseguibile così ottenuto, NdD). A questo punto bisogna rendersi conto di quello che si vuole fare: acquistare un engine 3D già sviluppato o costruirne uno di sana pianta? Se si decide per la seconda ipotesi (la più laboriosa anche se molto meno costosa), consiglio caldamente di munirsi di una copia di DEV, una rivista di programmazione che tratta proprio questo argomento (non mi pare che tratti di questo argomento tutti i mesi... A quale numero ti riferisci? NdD), e di un libro che, a parer mio, può essere considerato la Bibbia della programmazione in 3D: "The Black Art Of The 3D Game Programming", LaMothe, Waite Group Press (imparate bene anche l'inglese!). Tenete comunque in considerazione che solo la costruzione di un "propulsore 3D" richiede da 1 a 3 anni uomo, poi ci vuole tutto il resto (grafica, sonoro, schema di gioco, intelligenza artificiale, animazioni e infine, non meno importante, il play testing). Ma esiste una via più corta? Cerrito che esiste! Basta (si fa per dire) acquistare un engine 3D già fatto! Voi direte... Ouf, fa solo toast, pizzette... Come Quake??? Ebbene sì, la versione Windows 95 supporta un motore sviluppato da terzi e opportunamente modificato che prende il nome di MGL, che in sostanza è una API che si limita a incapsulare la gestione del linear frame buffer VESA 2.0 e di DirectDraw con qualche polyfiller aggiunto via software, secondo lo standard VESA 2.0/AF; una struttura insomma molto aperta a modifiche da parte del programmatore. Tale "affare 3D" è realizzato nientepopòdimeno che dalla Scitech Software e costa "solo" 300 dollari (potrete trovare informazioni più dettagliate all'indirizzo <http://www.scitechsoft.com>) In commercio esistono un sacco di altri "criceti 3D" (ormai non so più come chiamarli) ma state attenti al rapporto qualità/prezzo. Con questo avrei concluso, spero che il 3D non sia considerato più appannaggio esclusivo dei "coder" e delle grandi software house. Un saluto a Mao, Paolone, Duspa e il Bossetti nonché il Silvestri, incontrati una sera su #TGM (Ciao! NdSS)

Hasta la Victoria! Black Tiger

P. S. A marzo esce il disco nuovo dei Maiden... sarà la volta buona???

Penso che chiunque ci possa arrivare: sviluppare un gioco oggi, soprattutto se si deve fare largo uso del 3D, è molto più complesso di quanto non fosse creare un bel platform bidimensionale sul C64. Ringraziamo quindi Black Tiger per i preziosi consigli... Chissà che qualcuno non riesca a trovare una maniera costruttiva di utilizzarli... Beh, allora, come si suol dire in queste circostanze... Buona fortuna a tutti! (o era meglio dire crepi il lupo?) Ai posteri l'ardua sentenza...

IL VADEMECUM DELL'INFORMATICO FELICE

Egredi Bovas, è con sommo orgoglio che vi annuncio questo evento: sono finiti i tempi in cui il computer dava problemi, in cui il nostro amato elettrodomestico riempiva la nostra vita di dubbi e incertezze. Infatti, dal momento in cui leggerete questa GUIDA SCIENTIFICA ALLA FELICITÀ INFORMATICA, un alone di ottimismo cironderà la vostra vita: da questo momento saprete come acquistare serenamente il nuovo computer, scoprirete perché, una volta a casa, questo si ostini a dare problemi, imparerete come upgradarlo, apprenderete i segreti di Internet e, infine, non avrete più dubbi su come rivendere il vostro PC. Basterà leggere tutti i consigli, i trucchi e le informazioni di questo pratico vademecum e regolarsi di conseguenza, per giungere senza incertezze alla tanto agognata felicità informatica. Vi auguro una buona lettura...

PRIMA DELL'ACQUISTO: 1) Prima di scegliere il vostro computer, tenete sempre a mente che i prezzi sono in costante ribasso: se il computer con configurazione X oggi costa 2 milioni, entro un anno pagherete tale cifra per un computer con configurazione 4X. Quindi, rinviando indetermiatamente l'acquisto, sarete sicuri di non aver speso male i vostri soldi. 2) Per sapere quanto tempo potrà durare una certa configurazione, leggete i pareri delle riviste del settore, fate la media e dividete per 2. 3) Ricordate che il venditore di computer è il vostro peggior nemico. Mai come in questo caso sono valide le seguenti parole: "Credi alla metà delle cose che ti dicono e a niente di quello che vedi. Non fidarti di nessuno..." (C) by Stefano Silvestri, TGM n. 77) (sniff, che nostalgia... La mia seconda recensione per TGM... NdSS). 4) Se non capite una mazza di computer e non volete affidarvi al negoziante, NON chiedete aiuto a vostri amici e/o conoscenti, perché questo vi porterà a tre alternative: a) L'amico vi spiega tutto in quattro parole e voi, forti della vostra misera cultura, cadrete ancora più facilmente nelle grinfie del venditore; b) L'amico intavola un discorso lungo e complesso e voi, con tutte le idee confuse, cadrete ancora più facilmente nelle grinfie del venditore; c) L'amico

vi accompagna al negozio e voi, seguendo i suoi consigli pur non capendoci nulla, cadrete ancora più facilmente nelle grinfie del venditore (stavolta con la complicità involontaria del vostro amico) (sei sicuro che possa essere solo involontaria? NdD). 5) Se state per approfittare di un'offerta irripetibile per darvi finalmente del computer ricordate che, il giorno dopo l'acquisto, in un altro negozio troverete la stessa configurazione a un prezzo inferiore del 30%. **DOPO L'ACQUISTO:** 1) Tenete sempre a mente la celeberrima legge di Murphy: se qualcosa ha anche una minima possibilità di andare storta, allora state certi che lo farà. 2) Se qualcosa, contro ogni vostra aspettativa, sembra funzionare correttamente, non chiedetevene il perché, altrimenti smetterà di farlo. 3) Se il computer vi viene consegnato già configurato e pronto all'uso, la prima cosa da imparare sarà come cancellare e reinstallare tutto il sistema operativo, visto che troverete senz'altro qualche conflitto di driver o qualche periferica mal funzionante. 4) Non svuotate MAI il cestino: quell'inutile file che avete appena eliminato vi tornerà a servire entro poco tempo. 5) Installate su hard disk solo lo stretto necessario per lasciare spazio al vostro Cestino, che, non venendo mai svuotato, si espanderà all'infinito. 6) Non utilizzate MAI uno screen saver perché questo si attiverà proprio al 97% di una secolare installazione, mandando in crash il sistema. 7) Quando vorrete eliminare un programma e attiverete (se c'è) la sua utility di disinstallazione, questa spargerà nel vostro hard disk i suoi file di dati, modificherà il vostro file di registro per poter funzionare, aggiungerà qualche driver da caricare all'avvio del computer e, comunque, dimenticherà qua e là qualche moncherino del programma da eliminare. Per poter rimediare, dovrete usare l'utility di disinstallazione dell'utility di disinstallazione del vostro programma, che farà esattamente la stessa cosa, e così via all'infinito (AAARRGHH! NdD). 8) Come conseguenza del punto 7, per disinstallare il vostro programma dovrete usare il comando "FORMAT C:". 9) Se il vostro antivirus non rileva niente di anomalo, significa che il vostro computer è stato infettato da un virus ancora sconosciuto e, prima che possiate avere dei dubbi e darvi della versione aggiornata del programma, i danni saranno già irreparabili.

AGGIORNARE E UPGRADARE IL COMPUTER: 1) Per gli upgrade e le periferiche aggiuntive in generale vale la stessa regola del punto 1 della sezione "Prima dell'acquisto": dunque rifletteteci. 2) Se una periferica o una scheda qualunque segue lo standard Plug'n'Play, sarà senz'altro quella che darà maggiori problemi per l'installazione. 3) Se sulla confezione del dispositivo che vorreste acquistare vengono segnalati dei remoti problemi di incompatibilità, voi sarete senz'altro degli incompatibili tutt'altro che remoti. 4) Se sulla confezione non trovate nulla di simile significa che è tutto segnalato nelle istruzioni interne: l'unica differenza col punto 3 sarà la vostra sorpresa, senz'altro più grande e indimenticabile (specie dopo aver sborsato alcune carte). 5) Ricordate che la probabilità che il vostro computer funzioni bene è inversamente proporzionale al quadrato del numero di schede installate, meno il 20% (per i non matematici: 1 scheda [motherboard] probabilità 80%; 2 schede probabilità 5%; 4 schede probabilità -14%, e così via). Pensateci quindi bene, prima di aggiungere qualcosa e sfidare la sorte. 6) Qualora decideste di aggiornare il processore, ricordatevi che l'entry-level per poter stare al passo con il software in commercio vi sorpasserà entro una settimana, e voi sarete già obsoleti. 7) Se invece decideste di overclockarlo, non vi dico cosa vi capiterà, tanto già lo immaginate.

INTERNET: 1) Per potervi collegare dovrete spendere sempre e comunque una cifra X fissa e costante: se acquisterete un modem iperveloce e ipercostoso la spesa andrà per il 70% al modem e per il 10% alla bolletta (più un 20% al provider) (Per i sacri bovini lo ho visto abbonamenti costare ben più di un modem! NdD); se opterete per un modem più triste la ripartizione sarà inversa (10% al modem e 70% alla bolletta), con tutte le sfumature intermedie. Insomma: inutile cercare di risparmiare. 2) Per sapere quanto possa essere l'ammontare della suddetta cifra X, informatevi sui prezzi di modem, provider e tariffe telefoniche, ricavate un ammontare indicativo, arrotondate per eccesso e moltiplicate per 3,14 (e voi direte: ma perché proprio pi greco? Come ogni scienziato ben sa, il pi greco è sempre in mezzo - come il prezzemolo in cucina e il mercoledì nella settimana). 3) Una volta in rete, evitate i download molto lunghi, perché quando arriverete al 99% salterà il collegamento o comparirà impletosa la scritta "stalled". 4) Evitate i download molto brevi, perché, credendo che durino poco, starete ore e ore in attesa, mentre la velocità di trasferimento sarà di 1 bit al minuto. 5) Evitate i download molto medi, perché non saprete mai se la vostra sorte seguirà i punti 3 o 4. 6) Se siete dei bambini, evitate di stare troppo tempo collegati, perché potreste essere vittima dei pedofili in agguato. 7) Se siete degli adulti, evitate di stare troppo tempo collegati, perché i vostri conoscenti potrebbero credervi dei pedofili in agguato.

RIVENDERE IL COMPUTER: 1) Rispetto al nuovo, il prezzo di un computer usato ha una svalutazione del 20%. Non festeggiate, intendo dire 20% alla settimana (sob! NdD). 2) Seguendo tale principio, evitate di vendere il vostro PC a un prezzo troppo alto, perché i vostri potenziali acquirenti mireranno ad offerte più vantaggiose. 3) Evitate anche di fissare un prezzo troppo basso, dato che, per essere certi di fare un acquisto sicuro, i potenziali compratori potrebbero voler spendere di più. 4) Evitate pure un prezzo medio: che verrete senz'altro snobbati in favore dell'usato più economico o di quello più sicuro e costoso. 5) Vi è, tuttavia, anche un'altra strada: se avrete

la pazienza di conservarlo in casa, dopo uno o due anni potreste rivendere il vostro "ex-computer all'avanguardia" a qualche museo, e magari farvi qualche soldo (anche se, in questo campo, la concorrenza è agguerritissima).

Joad.

Non posso non sorridere se penso a tutte le cattiverie che compaiono, qua e là, nel simpatico vademecum di cui sopra... Peccato che il mio sorriso si trasformi in un'espressione di rammarico ogni volta che mi viene in mente quanto tutto questo, seppur in termini meno fantozziani, sia realmente veritiero... Altro che gente all'avanguardia, siamo un popolo (mi sto riferendo ovviamente agli informatici) di masochisti!

MULTIPLAYER, UN

AMORE A PRIMA VISTA!

Salve a voi, Bovas! Sarò breve nelle presentazioni: ho 26 anni, studio ingegneria e vi seguo dal fantomatico numero 1. Ho fatto tutta la trafila (C64, Amiga, vari PC) e ho, come molti di voi, visto scorrere l'evoluzione dei videogiochi dagli albori delle sale giochi alla sala giochi in casa nostra (leggi 3Dfx). Vado subito al punto: fino a qualche anno fa pensavo che il "videogiocare" fosse confinato alle 4 mura di casa, e che giocasse le proprie partite contro un avversario neanche tanto furbo che, prima o poi, si riesce sempre a fregare o, al massimo, contro un amico in un'angusta porzione di schermo... Ho scoperto in seguito l'universo del gioco multi-player e credo che sia proprio questa l'emozione in più che i nostri PC possono donarci rispetto a ieri. Personalmente preferisco giocare 3 ore via modem a FIFA '98 contro un mio amico piuttosto che il triplo o il quadruplo contro il computer... Come dire: poco tempo ma buono. Tra l'altro penso che il multi-player porti chi gioca a socializzare molto con gli altri contendenti (a suon di bfg9000 magari...) e dia così nuovi aspetti al mondo dei videogiochi, troppo spesso accusato di misantropia. Vorrei, a questo punto, esporre due quesiti: 1) Complimenti innanzitutto per la rubrica REPLAY, ottima soprattutto per un "vecchio" nostalgico come me... Non si potrebbe creare un "angolo del multi-player" dove vengono presentate le ultime novità e le prove su server Internet riguardo alla velocità dei collegamenti (come avete ben fatto x Ultima Online) e altre questioni inerenti? Rappresentando tutto questo il futuro dei videogiochi (almeno a mio avviso) forse meriterebbe una paginetta tutta sua... o no? 2) Possiedo un P200 con 64 MB e 3Dfx (un classico redazionale?) (abbastanza... NdD) (la mia configurazione... NdSS) e da pochi giorni ho terminato di assemblare un PC per mio padre (gli serve per il lavoro): trattasi di un DX4/120 (va anche a 160 MHz. Pastore! Miracolo!) con bus PCI, S3ViRGE con 4 MB di memoria e 32 MB di RAM. Immediatamente ho realizzato una rete con due schede Ethernet e tutto funziona a meraviglia sia sotto DOS, sia sotto Windows 95, sia con win95 da un lato e win3.11 dall'altro. Sono andato un po' a rivedermi anche numeri molto vecchi di TGM, ma preferirei chiedere a voi: alla luce delle patch uscite fino ad ora e tenendo conto della configurazione meno potente, quali sono secondo voi i migliori giochi con cui potrei dilettarmi in un, diciamo così, "multi-player locale"? Insomma: quali sono i giochi che girano decentemente su un DX4/120 e supportano il multi-player via rete? Ringraziandovi anticipatamente vi saluto. Ciao a tutti.

Fabio "anthares" Repetto.

PS: salutatemi anche il pastore, mi raccomando... (contaci pure... NdD).

Mah, definire il multi-player come una semplice ciliegina sulla torta equivarrebbe a fargli un grosso torto... Molto meglio pensare a quest'ultimo come a un'immensa pasticceria in cui ogni bambinetto grasso possa affondare le paffute manine paciocchese ad libitum... Difficilmente infatti, almeno a mio avviso, chi ha provato l'ebbrezza di trovarsi a fronteggiare avversari "umani" si accontenta di un poco brillante avversario digitale... E successo anche a me dopo aver provato QuakeWorld: non vi dico come le bollette siano magicamente "lievitate" dopo la scoperta di questo piacevole diversivo, con grande dolore da parte del sottoscritto. L'argomento in questione è quindi sicuramente attuale, tanto da meritare un'apposita sezione di Zzap!, che corrisponde al nome di "The Multiplayer Zone" (o TMZ per gli amici), nel nostro sito WEB. Per quanto riguarda la tua rete locale potresti provare a giocare alle vecchie glorie del passato, come Doom, Heretic, Hexen, Screamer, Duke Nukem 3D... Alcuni di questi giochi funzionano esclusivamente con reti IPX, ma mediante l'utilissimo Kali (di cui trovi ampia documentazione all'interno di "The Multiplayer Zone") è possibile utilizzarli anche con una scheda Ethernet. Ti rimando comunque all'indirizzo <http://www.xenia.it/zzap1> per maggiori delucidazioni.

CONCLUDENDO

E anche questo mese il TGM Mail è finito. Vi aspettiamo, sempre più numerosi, alle nostre caselle postali, siano esse "fisiche" o "elettroniche" e, perché no, di persona alle fiere - la Xenia le segue un po' tutte - in particolare al FuturShow 2998 che si terrà tra meno di un mese in quel di Bologna (dove, voci ben infamate, assicurano che potreste trovare in anteprima il numero di Aprile. Nulla di ufficiale, comunque...). Saluton a tutti...

Noi Bovas

Ecco il primo volante heavy metal!



Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Dos 5.0, Windows 3.11, Windows '95.

F1 SIM COMPACT

La sua struttura è di metallo pesante, lui è rivestito in pelle.

Ha carattere, ama le emozioni forti, non accetta compromessi e si fa accompagnare da un cambio stile Formula 1 e da una pedaliera di tutto rispetto. Pulsanti di programmazione, quattro led, autocentramento,

sistema di montaggio/smontaggio veloce, tecnologia "plug & play" ...

F1 SIM COMPACT non si fa mancare proprio niente!

Provarlo sarà come salire su una Formula 1, scendere sarà difficile.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Internet voyager

**Il nuovo mensile dedicato a
Internet della XENIA Edizioni**

- ✓ **Le ultime NOVITÀ del cyberspazio**
- ✓ **Recensioni SOFTWARE e HARDWARE**
- ✓ **CONSIGLI per la navigazione in rete**
- ✓ **Recensione dei SITI TOP**
- ✓ **Programmazione HTML & JAVA**
- ✓ **ATTUALITÀ on line**
- ✓ **La più completa PROVIDER'S LIST**

...e tanto ancora

Internet VOYAGER "La guida per ogni Internauta"

• IN EDICOLA IL 15 DI OGNI MESE •

MATROX m3D

La tua scheda per i giochi 3D



Puoi spingere i giochi 3D ai confini della realtà ad un prezzo
abbordabile? Sì, con la fantastica scheda Matrox m3D che
offre azioni stile arcade ad oltre 30 immagini al secondo
e fino alla risoluzione di 1024 x 768 per una perfetta resa visiva.

Regalati Matrox m3D: è una festa di effetti iper-reali ed emozioni
intense. Ed in più, da vivere subito, le avventure mozzafiato di due titoli
di successo: Ultimate Race di Kalisto e MDK: Mission Laguna Beach,
ed oltre 20 spettacolari demo...

Matrox m3D, di facilissima installazione su bus PCI, convive con la tua
scheda grafica, rendendoti protagonista dei più appassionanti giochi
D3D e degli incredibili giochi SGL. E se hai Mystique con il modulo video
Rainbow Runner Studio il tuo sistema è davvero spaziale!

Aggiungi al tuo divertimento la forza, l'affidabilità e la convenienza Matrox.

DUE GIOCHI FANTASTICI IN DOTAZIONE



...AVVENTURE E 20 DEMO!



matrox

<http://www.matrox.com/mga/italia>

*Prezzo suggerito di vendita, IVA inclusa
Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari



Matrox m3D

- Funziona con le schede Matrox e le schede SVGA 2 MB
- Scheda add-in per sistemi PCI ed AGP con slot PCI compatibile (sistema minimo: P133)
- Chip grafico PowerVR PCX2, memoria SDRAM a 4 MB
- 3D texture mapping con correzione prospettica, bilinear filtering, MIP mapping, fogging, alpha blending e trasparenze
- Supporto 3D a pieno schermo ed in finestra

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.



3G electronics s.r.l.
Via Boncompagni, 3/b - 20139 Milano
Tel. (02) 5253095 - Fax (02) 5253045
BBS: (02) 5253044
email: 3gelectronics@treg.it

E' una collezione ...galattica!



STARCRAFT

Tempi duri al limite della galassia, dove 3 specie, combattono per guadagnarsi la sopravvivenza.

Tu sei il leader di una delle specie in conflitto ed hai il compito di guadagnare il dominio o semplicemente la libertà.

Compito ingrato, visto che gli antagonisti sono spietati e i territori di combattimento infiniti.

In STARCRAFT potrai comandare ognuna delle 3 specie con caratteristiche di controllo avanzatissime e giocare 30 differenti missioni, in tempo reale.

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 60, 8 Mb RAM,
(16 Mb per l'opzione multi-player), Win '95, SVGA,
Mouse, Lettore CD-ROM 2X.

A proposito di tempo: non perderne altro, perché STARCRAFT è disponibile (ma per poco) in edizione limitata, in inglese e con 3 scatole diverse. E' un'occasione davvero unica e irripetibile, quindi se sei un vero collezionista fiondati subito nei negozi!



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.